2-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398044 712802 02
DM 12,80 · ÖS 100,- · SFR 12,80,- · LFR 310,- · HFL 16,-
B 90862 E

PC PLAYER plus CD-ROM


Test: Cybermage

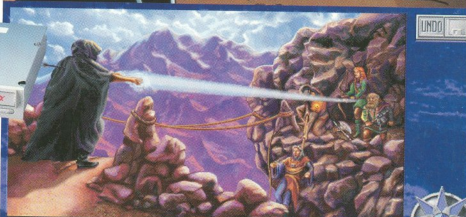
60 SEITEN PC-SPIELETESTS
Cybermage ◆ Shannara
Gabriel Knight 2 ◆ CivNet

MUTTER BEIMER & DIE STONES
Neu auf CD-ROM: Voodoo Lounge und Lindenstraße

BRANDHEISS: ERSTE BILDER
Command & Conquer 2
Descent 2 ◆ Creation



THE NEED FOR CD-SPEED
6fach-Laufwerke im Test: Lohnt sich der Aufstieg?

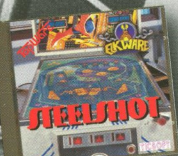


Test: Shannara

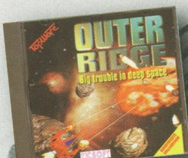


TIPS & TRICKS AUF 20 SEITEN
Schon gelöst: The Dig
The Ri

Online: Die Adventure-Welt von Worlds away · Halbstark: Beavis & Butthead-Spiel
Lesezeichen: Terry Brooks über Shannara · Mahlzeit: Bioleks Kochkunst auf CD-ROM

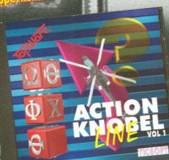


Flippern? Aber, immer! Drei aufregende Flippertische laden Sie zum Spielen ein.

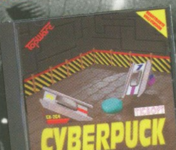


3D-Weltraum-Spektakel. Tolle Grafik - irrer Sound. Unser Tip: Vor dem Test anschnallen!

JETZT GEHTS LOS



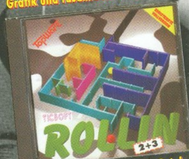
Geschickt müssen Sie (schon) sein! Hier vergessen Sie die Zeit. Tolle Spiele! Jump&Run; tückische Gegner - jede Menge Spielspaß für alle!



Hockey in der Zukunft! Die Arena ist bereitet. Ein Sport-Action-Spiel der Spitzenklasse. Schnelle Grafik und rasante Action. Ein tolles Erlebnis!



Für Kreative! Geschichten zum malen und raten für Sie und Ihre Kinder. Mehr als (nur) spielen!



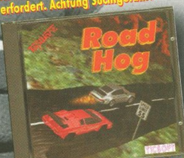
Ein wahnwitziges Labyrinth-Spiel, das viel Kombinationsgabe und Denkvermögen erfordert. Achtung Suchtgefahr!

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und den führenden Konsumentenmärkten.





Tiefen, Höhen, Meere, Eisfelder. Ein wüster, kleiner Bursche verteidigt seine Heimat gegen die bösen Mächte. Helfen Sie ihm!



Autorennen einmal anders! Ein bißchen verrückt müssen Sie aber schon sein und sehr gemein! Der wildeste Fahrer wird gesucht - und geehrt.



Action? Bitte sehr! Stoppen Sie die Techno-Piraten. Ein rasantes Ballerspiel mit überzeugender Grafik und einem Spitzensound.

Jede CD voller Spielspaß

29,95 DM
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG

WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

NIEMAND SPIELT MICH

Sicher haben Sie sich auch schon gefragt, wie man sein Geld allen Ernstes damit verdienen kann, allmonatlich die neuesten PC-Spiele zu testen. Doch bei allen Freuden und Annehmlichkeiten, die dieser Beruf mit sich bringt, gibt es auch weniger amüsante Momente. Es sind die stillstehenden Stunden, in denen man sein monatliches Gehalt als Schmerzensgeld empfindet - der Grund: Ein langweiliges Spiel muß getestet werden.

Es gibt jeden Monat eine Menge Neuerscheinungen, aber wenig Spitzenqualität. Die strenge Differenzierung der Redaktion tut Not; schließlich wollen Sie selektiv Ihr Geld ausgeben und nicht das freie verfügbare Einkommen in die nächste Render-Krücke mit Hochglanzschachtel verballern. Wir Tester werden indes - in Einzelfällen - von harsch reagierenden Softwarefirmen mit neuer Munition beschossen: Neben dem zeitlosen Klassiker »Der Tester hat keine Ahnung und kann unser brillantes Produkt gar nicht richtig würdigen« gesellt sich in letzter Zeit gerne ein vorwurfsvolles »Ihr habt das Programm nicht lange genug gespielt!« dazu.

Das ist insofern nicht nett, als daß der aufopferungsvolle Tester mitunter jede Stunde bereut, die ihm die Analyse einer Schlaftablette raubt. Hätte man diese Zeit nicht auch sinnvoller nutzen können (Durchspielen von einem wirklich guten Programm, Liebesbrief schreiben, mit dem Hund spazieren gehen, o.ä.)? Natürlich spielen wir nicht jedes Testmuster durch; das ist zeitlich schlichtweg unmöglich. Doch auch das häßlichste Entlein wird lange genug durchgeknödelt, um die Meinungsbildung seriös abzuschließen.

Ein Punkt ist bei aller Bemühung um Objektivität unverrückbar: Enthusiasmus oder »Muß ich das wirklich spielen?«-Gefühle eines Redakteurs sind unabdingbar, um die Gesamtwertung festzunageln, die letztendlich immer aus dem Bauch kommen muß. Vielleicht sagt es ja etwas über die Produktqualität aus, wenn sich der Kritiker nicht 14 Tage lang mit einem neuen Testmuster im stillen Kämmerlein einschließen will?

Mehr Gelassenheit und Souveränität in allen Lebenslagen wünscht

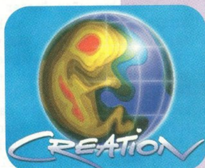
Ihr PC-Player Team



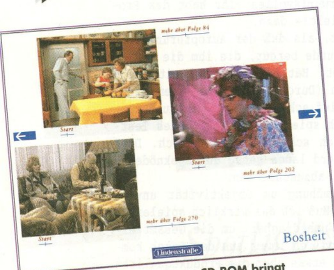
PC PLAYER



3D-Fantasy für starke Nerven: Origin läßt bei Cybermage die Fetzen fliegen. Lesen Sie unseren Testbericht ab Seite **44**



In der Mache: PC Player präsentiert das Bullfrog-Entwicklertagebuch zu »Creation« **8**



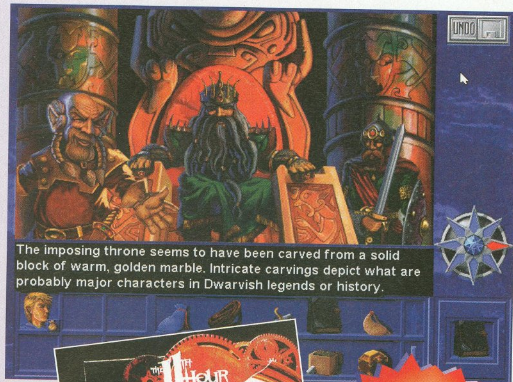
Wer mit wem? Ein neues CD-ROM bringt Durchblick bei 500 Folgen der Fernsehserie »Lindenstraße« **142**

aktuell

software



hardware





Sechs- bis achtfaches Tempo versprechen die neuesten CD-ROM-Laufwerke. Was bringt's in der Praxis gegenüber Quadspeed-Modellen? **26**

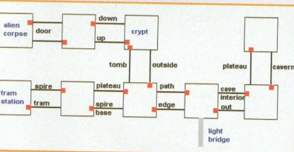


80%

Top: Legends Fantasy-Abenteuer »Shannara« hat unsere Tester begeistert **56**

39%

Flop: Trotz edler Grafik entpuppt sich der Gruselschinken »The 11th Hour« als Niete **66**



Im Tips-Teil finden Sie diesmal unter anderem die Komplettlösungen der Top-Adventures »The Dig« und »Riddle of Master Lu« **152**



So machen Sie bei CompuServes Online-Abenteuer »Worlds away« mit **36**

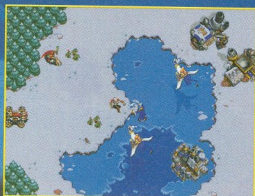
spiele-tests

tips & tricks

rubriken

Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.
Komplett in Deutsch





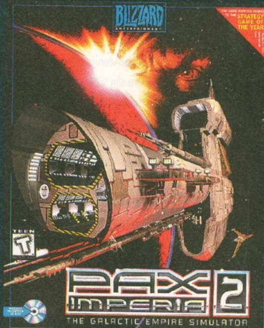
Demnächst von BLIZZARD:

PAX IMPERIA 2
THE GALACTIC EMPIRE SIMULATOR

Die bahnbrechende Strategie-Simulation!

Regieren Sie ferne Galaxien in einer hochtechnisierten Science-Fiction-Welt.

Super-Grafik in 3D!



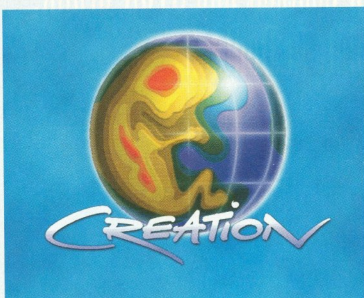
geht weiter.
der Luft!

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com



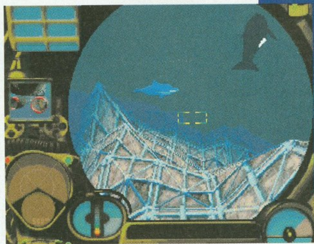
Bedrängtes Paradies

Exklusiv präsentieren wir Ihnen in dieser und den kommenden Ausgaben die Entwicklungsgeschichte des neuen Bullfrog-Spiels »Creation«.

Die Bullfrog-Designer arbeiten an einem neuen Spiel namens »Creation« über das wir Sie von jetzt an regelmäßig informieren werden. Der Clou dabei: Parallel zu den Informationen im Heft finden Sie jeweils die neueste Vorversion des Programms auf der CD-ROM von PC Player plus. Sie können sich also selbst ein Bild von den Fortschritten im Spieldesign machen und somit erstmals die Entstehung eines Bullfrog-Titels hautnah miterleben. Natürlich darf man bei einer frühen Schnupperversion noch längst nicht die Güte des fertigen Spiels erwarten, erst nach und nach werden Missionen, Gegner und andere Spielbestandteile eingebaut. Auch an der Grafik wird bis zum Schluß gefeilt werden. Die Veröffentlichung von Creation ist bis Mitte 1996 geplant, jede zweite Ausgabe folgt ein Update im Heft und auf CD-ROM.

Nach jahrzehntelanger Zerstörung hatten radioaktive Strahlung und Umweltverschmutzung die Erde vollkommen unbewohnbar gemacht, außer einigen wenigen Menschen überlebten nur die Meerestiere die schleichende Katastrophe. Sie wurden darauf von den letzten Vertretern der menschlichen Rasse auf einen fernen Planeten umgesiedelt, der völlig von Ozeanen bedeckt ist. Hier schuf man den Fischen und Meeressäugetieren eine ideale Umwelt – ohne Verschmutzung und Industrieabfälle stimmte das natürliche Gleichgewicht, Flora und Fauna konnten sich unbeschwert entwickeln. Der künstlich aufpolierte Planet wurde Creation genannt und von den menschlichen Wächtern gehegt und gepflegt. Da die Beobachter mit der Entstehung neuer Lebensformen rechneten, wurde auch eine neue Art von Schwämmen sofort bemerkt, genauestens untersucht, gewissenhaft katalogisiert – und danach wieder vergessen. So merkte man zunächst nicht, daß dieser Schwammtypus eine ungeheure Bedrohung für die höheren Lebewesen des Planeten darstellte, da er als gefährliches Narkotikum wirkt. Als die wirbellose Gefahr schließlich fester Teil der Nahrungskette wird, dreht die Tierwelt durch.

Der Spieler hat als einer der Wächter die Aufgabe, mit seinem hochgerüsteten U-Boot das Leben auf Creation in letzter Minute zu retten. Unterstützt von den wenigen Delphinen und Killerwalen, die von dem lebenden Nervengift noch nicht manipuliert wurden, sucht man nach den bedrohlichen Schwammkulturen, um sie zu zerstören. Ihre flossenbewehrten Helfer achten aber peinlich darauf, ob ihre kranken Verwandten von Ihnen pfleglich behandelt werden – rücksichtsloses Vorgehen führt deshalb kaum zum Erfolg. Dummerweise ist ein derartig wirksames Narkotikum natürlich sehr viel Geld wert – schon bald dürften sich einige zwielichtige Gesellen dafür interessieren, und Ihnen die Aufgabe zusätzlich erschweren.



Der Testpilot schwebt über künstliche Strukturen auf dem Meeresboden, voraus zwei einheimische Lebensformen.

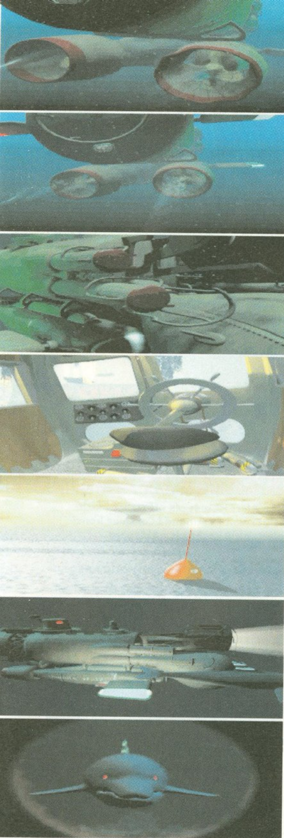


Submarine Idylle in Super-VGA-Auflösung: Mehrere Fischschwärme flitzen durchs trübe Blau.

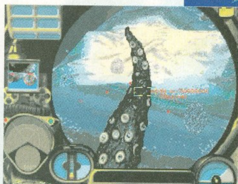
Die Entstehungsgeschichte

Die Idee zu Creation spukte schon seit Jahren in den Köpfen einiger Bullfrog-Mitarbeiter herum. Glenn Corpes hatte ursprünglich eine zweidimensionale Fraktalgrafik-Engine für den Amiga entwickelt, die dann auf den PC portiert wurde und bei dieser Gelegenheit eine weitere Dimension dazugewann. Die resultierende 3D-Landschaft war blau eingefärbt und simulierte räumliche Tiefe, indem nach »hinten« hin die Landschaftsfarben ins Schwarze abglitten. Paul McLaughlin, der jetzige Hauptgrafiker von Creation, machte irgendwann die Bemerkung, daß das Ganze irgendwie ziemlich wässrig aussehe – und damit war der submarine Look des Spiels geboren.

Das erste Konzept zum jetzigen Spiel entstand an einem Sonntagmorgen, als Guy Simmons (der Hauptprogrammierer von Creation) und Paul McLaughlin nach eigenen Aussagen gerade massenweise Servietten falteten – weshalb auch immer. Anschließend folgte noch ein Umtrunk mit Sean Masterson, und zusammen arbeiteten die Drei ihre Idee aus, bevor sie dem Bullfrog-Chef Peter Molyneux präsentiert wurde. Der gab sein »Okay« und einige Monate später konnte das Team ernsthaft ans Werk gehen. Vom ursprünglichen Einfall blieb im Prinzip nur noch der Unterwasser-Effekt – alles andere wurde komplett umgeworfen. Vor dem eigentlichen Start des Projekts mußten natürlich erst einmal Nachforschungen betrieben werden. Also ging es per Unterseeboot auf den Grund von Loch Ness sowie, wieder auf dem Trockenen, in diverse Buchläden. Loch Ness wird von den Designern als nette Erfahrung beschrieben – in einem winzigen Sechs-Mann-U-Boot zusammengepfercht, sank das Team in die schwarze Tiefe hinab. Gesehen hat man zwar weder Nessie noch sonst sonderlich viel, aber toll war es Zeugenaussagen zufolge trotz-



Wie so oft, ist das Intro lange vor dem eigentlichen Spiel fertig...



Am Ende der Tour durch die Alphaversion des Spiels greift eine Tentakel nach uns



Das U-Boot eines Rauschgifthändlers schwebt auf uns zu

dem, und vor allem schrecklich unheimlich. Außerdem durfte sich das Creation-Team mit fraktalen Wachstumsformeln und Zellorganismen herumschlagen, um die Vermehrung der Schwämme in Algorithmen packen zu können. Auch ein einfacher Fischskelett-Simulator wurde geschrieben, um eine flüssige Bewegung der Meerestiere zu erzielen. Schon jetzt bietet Creation eine überzeugende Unterwasser-Kulisse mit realistischen Lichteffekten, durch die muntere Polygon-Fische flitzen. Was noch fehlt, ist das eigentliche Spiel – erstmal mußte ein Missions- und Karten-Editor erstellt werden, mit denen nun echte 3D-Levels möglich sind. »Magic Carpet« hatte, zum Vergleich, trotz dreidimensionaler Grafik nur 2D-Levels – die Landschaft nahm immer nur eine Ebene ein, Berge waren im Prizip nur Ausbuchtungen. Creation soll dagegen mehr in Richtung »Descent« gehen, bei dem tatsächlich in alle drei Dimensionen geflogen werden kann. Erstmals sollen auch Filmaufnahmen enthalten sein – davor schreckte Bullfrog bislang immer zurück. Momentan wreden die erste Skripte erstellt, sie sollen sich konzeptionell vom Gewohnten unterscheiden – ob sich vielleicht die Delphine zu Wort melden werden?



AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie eine frühe Alphaversion von Creation. In dieser Version sind zwar schon einige Grafikelemente enthalten, das Geschehen beschränkt sich aber noch auf bloßes Herumschweben in der Landschaft. In der übernächsten Ausgabe folgt dann die nächste Version.

Lange Zeit wurde heftig über die Steuerung des Unterseeboots diskutiert. Paul hatte immer Probleme damit, daß es sich um die eigene Achse drehen konnte, ohne sich wirklich voranzubewegen. Guys Erklärungsversuch dafür war, daß rund um das Schiff viele kleine Steuerungsdüsen angebracht wären, die solche Manöver erlauben würden. Doch Paul, ein begeisterter U-Boot-Fan, ließ das nicht durchgehen. Er schlug stattdessen den folgenden Kompromiß vor: Das Cockpit wird einfach zum voll drehbaren Teil eines ansonsten relativ behäbigen Unterwasserschiffs deklariert, etwa in der Art einer Schützenkanzel in den »Fliegenden Festungen« der Amerikaner während des Zweiten Weltkriegs. Dieser Disput mag vielleicht kleinlich wirken, zeigt jedoch, wie viel Wert das Team auf inhaltliche Glaubwürdigkeit und Spielbarkeit legt.

Wie wird es weitergehen?

Zu den geplanten technischen Verbesserungen gehören noch realistischere Schwimmbewegungen der Fische. Außerdem wird es Unterwasserhöhlen geben, die man erkunden kann und mit besonderes stilvollen Lichteffekten aufwarten. Während viele



Die Fische bestehen aus Polygonen, die über ein Knochenskelett gelegt wurden. So sind realistische Bewegungen möglich.

Spiele, vor allem die bekannten 3D-Vertreter, auf Gewalt und Herumballern setzen, soll Creation ein eher friedliches Programm werden: Nicht das Auslöschen von Gegnern, sondern das Erkunden und Schützen einer simulierten Meereswelt steht im Vordergrund. Gegen die Rauschgift-Banditen darf man sich natürlich zur Wehr setzen. Vielleicht wird mit dem Spiel ja sogar das Genre der Öko-Actionspiele begründet – die nächsten Teile des Creation-Tagebuchs werden es ans Tageslicht bringen. **(la)**

Erste Bilder zu »Red Alert«

COMMAND & CONQUER II

Nicht von ungefähr belegt »Command & Conquer« seit Monaten Platz 1 unserer Leser-Hitparade. Mit seiner explosiven Echtzeit-Taktik hat es sich eine weltweite Fan-Gemeinde geschaffen. Wir präsentieren Ihnen erste Infos und Bilder zum offiziellen Nachfolger.



Küstenbombardment im Winter: In C&C 2 wird der See- und Luftkrieg kräftig ausgebaut

Command & Conquer«-Producer Ed Castillo war in PC Player 12/95 noch optimistisch: Bereits im ersten Halbjahr '96 sollte zu dem Erfolgsprogramm (mehr als 150.000 verkaufte Exemplare in Deutschland) ein Ableger namens »Red Alert« erscheinen, und ein halbes Jahr später dann der offizielle Nachfolger »Tiberium Sun«. Nicht so recht glauben wollte das anscheinend Virgin Interactive, die Muttergesellschaft von Westwood – nach mehreren Monaten Verspätung bei Teil 1 schienen den Verantwortlichen gleich zwei neue C&C-Programme innerhalb eines Jahres etwas zu ehrgeizig zu sein...

Mittlerweile ist der Sachverhalt geklärt, 1996 wird definitiv »nur« ein neues Command & Conquer veröffentlicht – Arbeitstitel: »Red Alert«. Entgegen den ursprünglichen Plänen soll dies nun das generalüberholte »Command&Conquer 2« sein – ein echter Nachfolger also. Um die Wartezeit zu verkürzen, ist noch für Februar eine günstige Add-On-CD geplant, die neue Missionen für den ersten Teil enthält.

Red Alert

Red Alert geht davon aus, daß Stalin im Anschluß an den Zweiten Weltkrieg ganz Mitteleuropa unter seine Kontrolle gebracht hat. In diesem Paralleluniversum gibt es folglich keinen Kalten Krieg, sondern einen »heißen«: Die Westmächte legen sich militärisch mit den »roten« Truppen an.

Red Alert spielt vor Command&Conquer. Angefangen in den 50er Jahren, wird schnell die zeitliche Distanz bis zum nächsten Jahrhundert überwunden. Bewegen sich die Kampfeinheiten in den Anfangsmissionen noch auf dem technischen Level des Zweiten Weltkriegs, werden sie nach und nach verbessert und sind schließlich als Vorstufen der Command&Conquer-Technologie zu erkennen. So trifft man auf eine klobige Vorstufe des Orca-Helicopters oder einen Vorläufer der High-Tech-Panzer. Nach wie vor hält sich hartnäckig das Gerücht, daß es eine Kampfeinheit namens »Wachhunde« geben wird, die eigene Gebäude vor der Übernahme durch Saboteure beschützt. Am Ende könnte der Spieler sogar Zeuge werden, wie der erste Tiberium-Komet auf die Erde fällt – bis dahin müssen Minen das gewohnte Tiberium-Sammeln ersetzen.

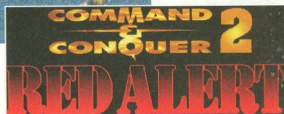
Die Kampfeinheiten, Gebäude und Terrainformen werden größtenteils neu designt. Auf technischer Seite will Westwood die Künstliche Intelligenz der Computergegner verbessern, so daß sie beispielsweise auch in der Lage sind, sinnvoll eigene Basen zu errichten. Die Karten werden größer, was umfangreichere Szenarien möglich macht.

Waren See- und Luftkrieg in C&C nur in Form computergesteuerter Landungsboote, Kreuzer und Jets enthalten, will Westwood daraus nun normale, vom Spieler zu befehligende Kampfeinheiten machen. Laut Ed Castillo stammt die Inspiration dafür keinesfalls vom Konkurrenzprogramm »Warcraft 2«, welches bereits Seeschlachten enthält: Man habe schon vorher daran gedacht, für den Einbau in C&C 1 dann aber nicht mehr genug Zeit gehabt. Auch neue Multiplayer-Optionen sind geplant, sechs Spieler sollen per Netzwerk teilnehmen können.

Das Spiel wird für DOS programmiert, soll aber auch unter Windows 95 problemlos laufen. Als Erscheinungstermin für Red Alert ist Herbst 1996 anvisiert. Angesichts Westwoods bekannt liberaler Auffassung von Termintreue sollte man aber wohl nicht vor November damit rechnen...



Natürlich gibt es zu den neuen Red-Alert-Einheiten auch frische Rendergrafiken, z.B. ein Raketensilo oder ein U-Boot



Red Alert ist nun als offizieller Nachfolger von Command&Conquer konzipiert, nicht mehr als »Ableger«

Ausnahmezustand



Ab Februar soll die Missions-CD zu Command&Conquer im Handel sein

Anfang Februar erscheint eine Zusatz-CD namens »Der Ausnahmezustand«. Nach der Installation erlaubt es ein zusätzlicher Punkt im Hauptmenü von Command & Conquer, jeweils sechs neue GDI- und NOD-Missionen zu spielen. Die Szenarios sind absichtlich auf ultra-schwer ausgelegt, um auch Profis zu fordern.

Außer diesen zwölf Solo-Missionen sind auch zehn neue Mehrspieler-Szenarios enthalten. Inhaltliche Unterschiede zum Original gibt es nicht: Alle Grafiken, Einheiten und Gebäude werden 1:1 aus C&C übernommen, die vorhandenen Zwischensequenzen angeblich neu synchronisiert. Das Hauptprogramm ist folglich unbedingt nötig, um die Add-On-CD spielen zu können, außerdem muß die Sprachversion übereinstimmen – ein englisches Command&Conquer funktioniert also nicht mit der deutschen Add-On-CD. Der geplante Preis für »C&C: Ausnahmezustand« ist mit knapp 30 Mark durchaus fair. (la)

Lieber Lehrer,

Vielen Dank für die wiederholte Erwähnung meines Namens im Klassenbuch. Ich habe mich wahnsinnig darüber gefreut. Auch der ~~geile~~ liebenswerte Brief von Ihnen in diesem coolen, blauen Umschlag hat mich und vorallem meine ~~Alten~~ Eltern hoch entzückt. Gerne werde ich nächstes Jahr alles nochmal lernen, zusammen mit den Kids, denen ich früher eins drauf gegeben habe.

Ich danke Ihnen für Ihre Freundlichkeit und werde gleich vorbeikommen um mich HÖCHSTPERSÖNLICH ZU BEDANKEN...

Preview: »Descent 2«

ZECHPRELLER

Die Minenarbeiter von Parallax und Interplay schicken uns wieder in düstere Stollen. »Descent 2« enthält eine Reihe von Verbesserungen und neue Mehrspieler-Modi.

Roboter können ganz schön lästig sein. Wer glaubte, nach der letzten Mission von »Descent« die Gefahr aggressiver Blechkameraden für immer gebannt zu haben, muß sich inzwischen eines besseren belehren lassen. Denn die Programmierer von Parallax Software sind zur Zeit emsig dabei, den Nachfolger zu einem der spannendsten 3D-Ballerspiele zu schreiben. »Descent 2« wird keine blasse Fortsetzung sein, die nur ein paar neue Missionen zu bieten hat; vielmehr dürfen wir viel Feinschliff und einige Verbesserungen im Detail erwarten.

Die Hintergrundstory baut auf den ersten Teil auf, den Sie erfolgreich beendet haben. Doch anstatt zur Erde zurückzukehren, hängen Sie wegen eines defekten Triebwerks im Weltraum fest und werden von Ihrem Auftraggeber mit einer Verlängerung des Vertrages belohnt. Denn schon wieder machen Roboter in ertragreichen Bergwerken des Konzerns Ärger, und da Sie schon mal Erfahrung damit gesammelt haben, müssen Sie wieder eingreifen.

Descent 2 ist größtenteils so aufgebaut wie sein Vorgänger. Sie dürfen also 30 Missionen alleine fliegen (bis zur Basis der bösen Roboter) oder sich mit Freunden per Modem, Nullmodem und Netzwerk in den Gängen tummeln. Wieder lautet das Ziel, den Reaktor zu finden, der tief in den Levels versteckt ist und diesen zu zerstören.



Neue, fiesere Gegner warten in »Descent 2« auf Sie



An der bekannten 3D-Automap hat sich nichts geändert

Neu ist ein kleiner Roboter, der seine Kollegen nicht unterstützt, sondern eingesperrt darauf wartet, von Ihnen befreit zu werden. Zum Dank hilft er Ihnen, die benötigten Codekarten und den Reaktor zu finden. Allerdings nimmt der kleine Geselle keine Rücksicht darauf, ob Ihnen ganze Geschwader von Gegnern im Weg stehen. Haben Sie den netten Helfer im Getümmel verloren, taucht er nach kurzer Zeit wieder auf und führt Sie weiter.

Parallax hat die 3D-Grafikengine von Descent verbessert und bezüglich der Geschwindigkeit leicht optimiert. Die Auflösung läßt sich je nach Rechner bis auf 800 x 600 Pixel hochschrauben und unterstützt weiterhin die fantastischen Lichteffekte, durch die zum Beispiel die Schüsse die Stollenwände auf ihrem Flug erhellen. Als kleine Neuerung gibt es in den Stollen Lampen, die Sie bei Kämpfen schonen sollten, da Sie sonst im Dunklen stehen und den energiefressenden Scheinwerfer aktivieren müssen.

Die 18 verschiedenen Gegner sind weiterhin aus Polygonen aufgebaut, aber ein gutes Stück vielseitiger und schwerer einzuschätzen. Beispielsweise gibt es einen wieselflinken Angreifer, der zwar nicht stark ist, wegen seines ständigen Zick-zack-Kurses aber nur schwer zu treffen ist. Seine unverhofften Attacken von hinten können viel Energie kosten. Parallax gesteht dem Spieler deswegen stärkere Waffen zu, die wieder in mehreren Ausbaustufen für tonnenweise Schrottmetall sorgen.

Speziell für gesellige Descent-Fans gibt es zwei neue Mehrspieler-Optionen: Arbeiten mehrere Piloten zusammen, werden die einzelnen Cockpits mit einer Kamera verbunden, damit jeder sieht, was sein Partner gerade erlebt. Zusätzlich dürfen die Mitglieder eines Teams untereinander Waffen und Munition tauschen, unabhängig von ihrem Aufenthaltsort.

Das Programmierteam Parallax arbeitet derzeit weiter an der Grafikengine, spürt noch diverse Bugs im Programm auf und designt vor allem neue Levels. **(fs)**



Die Lampen im Stollen dürfen Sie zerstören, doch dann wird es dunkel. Ohne den energiefressenden Scheinwerfer sind Sie den Robotern deutlich unterlegen.



Der kleine blaue Roboter führt den Spieler zu einzelnen Missionszielen eines Levels

DESCENT-FACTS

- **Entwickler:** Parallax
- **Publisher:** Interplay
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** März 1996
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Überarbeitete 3D-Engine; mehr Gegner, Waffen und Bonusobjekte; umfangreichere Mehrspieler-Modi.

...mit meinem Lieblingsspielzeug!

KOMPLETT IN DEUTSCH*

Hast Du manchmal das Gefühl, von Deinen schlimmsten Feinden wie ein Wurm behandelt zu werden?

Dreh' den Spieß um und mach sie fertig, mit

WORMS!

„Die Lemmings sind tot – lang leben die Würmer!" (PC Joker)

Gib den Worms die Namen Deiner Lieblingsfeinde, lauere ihnen auf und wenn sie Dir in die Quere kommen: Knall sie ab! Schnapp Dir die Waffen aus Deinem riesigen Arsenal: z.B. Bazookas, Dynamit, Handgranaten oder die supergefährlichen explodierenden Schafe und Bananen-Bomben. In der Welt der WORMS lebt man nur nach einer Regel: Töten oder getötet werden!

WORMS ist absolut dynamitgeladen und verspricht bombigen Spielspaß. Zusammen mit bis zu 16! Spielern kannst Du ballern was das Zeug hält.

Aber VORSICHT: Suchtgefahr!!! Wegen Risiken und Nebenwirkungen, lies die Packungsbeilage oder frag Deinen Händler.

THE ROCKET

THIS WAY

© TEAM 17 1995

WORMS

ocean

TEAM17

Erhältlich für: PC, PC CD-ROM, CD32, AMIGA, PLAYSTATION, SATURN.

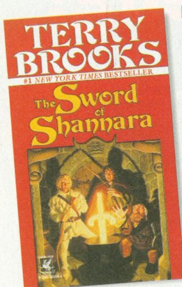
*außer Playstation

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

Interview mit Terry Brooks

DER MEISTER VON SHANNARA



Insgesamt 12 Millionen Bücher hat Terry Brooks bislang verkauft, er zählt damit zu den erfolgreichsten Fantasy-Autoren überhaupt. Anläßlich der Computerspiel-Umsetzung seiner »Shannara«-Reihe führten wir ein Interview mit dem Schriftsteller.

Aktuell

Schon mehrere Science-fiction- und Fantasy-Autoren haben sich überzeugen lassen, daß ihre Romane auch als Computerspiel eine gute Figur machen würden: Larry Niven gab sein Okay für »Ringworld«, Raymond E. Feist arbeitete an »Betrayal at Krondor« mit (ein Nachfolger ist im Entstehen) und Terry Pratchett ließ seine »Discworld«-Charaktere die CD-ROM-Laufwerke bevölkern. Jetzt ist auch Terry Brooks dazugestoßen, der 1978 mit seiner »Shannara«-Reihe berühmt wurde. Legend Entertainment veröffentlicht in diesen Tagen das gleichnamige Grafikadventure, einen ausführlichen Test finden Sie in dieser Ausgabe. Jörg Langer sprach an einem regnerischen Donnerstagmorgen mit dem in Seattle wohnhaften Autoren.

PC PLAYER: Wann haben Sie zu schreiben angefangen?

TERRY BROOKS: Mit zehn Jahren. Mein erster Artikel erschien in einer Lokalzeitung, als ich 14 war. Während der High School schrieb ich einen 300-seitigen Science-fiction-Roman. Das erste veröffentlichte Buch war aber »The Sword of Shannara«.

> **»Ich fühle mich nicht als vollwertige Person, wenn ich nicht schreiben kann«**

PC PLAYER: Sword of Shannara hat mich sehr stark an »Herr der Ringe« erinnert. War das eher Zufall oder wollten Sie bewußt etwas schreiben, das die Leser auch kaufen würden?

TERRY BROOKS: Ich glaube nicht, daß ein Schriftsteller so was tut; vor allem dann nicht, wenn er gerade anfängt. Ich wollte einfach etwas anständiges zu Papier bringen, aber natürlich war ich stark von Tolkien beeinflußt. Ich mochte Tolkiens Ansatz, Individuen gegen eine überlegene Macht zu stellen, wollte jedoch nichts in Richtung der Elfensprache machen, die er extra für seine Romane entwickelt hat.

PC PLAYER: Was macht einen Schriftsteller zu einem guten Autor? Schreibt er für sich selbst, aus einem inneren Zwang heraus, will er dem Leser eine gute Geschichte liefern?

TERRY BROOKS: Wahrscheinlich ist es eine Kombination aus all dem. Es fängt mit dem Drang an, schreiben zu müssen. Dann lernt man, wie man seine Ideen zu Papier bringt. Aber natürlich muß man auch in der Lage sein, eine Geschichte zu erzählen. Das läßt sich lernen – durch Übung, indem man selbst viel liest, indem man weiß, was andere Schreiber machen. Mit der Zeit entwickelst du einen eigenen Stil, etwas, das die Leser dazu bringt, speziell Bücher von dir lesen zu wollen. Ich fühle mich nicht als vollwertige Person, wenn ich nicht schreiben kann – ich bekomme dann seltsame Anwandlungen.

PC PLAYER: Sie haben gerade den Vorgänger zur Shannara-Reihe beendet: »First King of Shannara«.

TERRY BROOKS: Ja, der Roman spielt 500 Jahre vor dem ersten Band. Man sieht, wie das Schwert von Shannara geschaffen wurde, trifft auf den Druiden Brona und erfährt, wo Allanon herkam. Es war eine Herausforderung, daraus eine interessante Story zu machen – schließlich wissen ja die Leute schon, was am Ende passieren wird, wie sich die Welt entwickelt.


Terry Brooks, 1944 geboren, wurde mit seiner »Shannara«-Reihe berühmt.

Ich wollte ein solches »Prequel« eigentlich nie schreiben, bis ich endlich einen Weg gefunden hatte: Geschichte verändert sich; was wir heute über historische Ereignissen wissen, muß nicht unbedingt die reine Wahrheit sein. Wichtige Personen können im Lauf der Jahrhunderte einfach aus dem Bewußtsein der Leute verschwinden. Das habe ich auf die Welt von Shannara übertragen, was mir genug Freiraum für eine neue Handlung gab. In Deutschland wird der Roman allerdings kaum vor dem Sommer erscheinen.

PC PLAYER: Ich frage mich immer, weshalb man kein Fantasy-Buch mehr kaufen kann, ohne gleich den zweiten Teil irgendeiner Trilogie zu erwischen. Klar, die Verlage verkaufen mit Vorliebe Fortsetzungen. Aber was ist mit den Autoren – wird es nicht langweilig, immer über dieselbe Welt zu schreiben?

TERRY BROOKS: Das ist ein großes Problem, das ich aber umgehe. Von den bisherigen sieben Shannara-Büchern spielen die ersten drei in derselben Welt, die Protagonisten entstammen jedoch jeweils der folgenden Generation. Damit habe ich nicht das Problem, den gleichen Helden durch immer neue Abenteuer zu schleifen – das wäre öde. Die nächsten vier Bücher bilden zwar eine einzige Geschichte, doch jeder Band zeigt die Sichtweise eines anderen Protagonisten.

Meine Figuren wollen übrigens keine Helden sein, sie würden niemals morgens aufstehen und sagen, »Laßt uns heute etwas heroisches tun«. Wenn ein Autor viel Arbeit in eine Welt gesteckt hat, will er sie natürlich nicht so einfach wieder aufgeben, stattdessen entwickelt er sie weiter. In Shannara verändert sich z.B. die Einstellung der Leute zur Magie, die sie plötzlich als etwas Schlimmes ansehen. Für mich ist Magie immer eine Metapher für Wissenschaft, man denke nur an die Atomkraft.

PC PLAYER: In den »Magic Kingdom«-Büchern geht es um einen Rechtsanwalt, der sich ein Märchenland kauft und dort zum König wird. Sie selbst waren bis 1986 Rechtsanwalt. Haben Sie sich mit der Serie Ihre persönlichen Weltflucht-Träume von der Seele geschrieben?

TERRY BROOKS: »Magic Kingdom for sale/sold« schrieb ich in meiner Geburtsstadt, in der ich als Anwalt praktizierte. Ich plante zu der Zeit, ein neues Leben zu beginnen. Der Protagonist des Buches ist mit Sicherheit ein Alter Ego von mir: Er läßt sein bisheriges Leben und seine alte Welt zurück, um nach Landover zu gehen. Direkt nachdem das Buch fertig war, habe ich meinen Job als Rechtsanwalt an den Nagel gehängt, bin nach Seattle gezogen und Vollzeit-Schriftsteller geworden. Ich habe die Entscheidung nie bereut, ich hätte das schon lange vorher tun sollen.

PC PLAYER: Schreiben Sie per Computer?

TERRY BROOKS: Oh ja, ich glaube fest an Computer, vor allem, wenn es ums Editieren geht. Sword of Shannara habe ich damals noch handschriftlich

Das Shannara-Computerspiel von Legend ist zwischen dem ersten und zweiten Band der Buchreihe angesiedelt

The imposing throne seems to have been carved from a solid block of warm, golden marble. Intricate carvings depict what are probably major characters in Dwarvish legends or history.

ausgearbeitet und dann auf einer uralten Schreibmaschine abgetippt – das hat eine halbe Ewigkeit gedauert. Heute änderst du ganze Seiten mit einem Tastendruck.

PC PLAYER: Wieviel Zeit verbringen Sie mit dem Schreiben?

TERRY BROOKS: Wenn es hoch kommt, vier Tage in der Woche, für jeweils sechs bis acht Stunden. Aber natürlich denke ich immer über mein aktuelles Buch nach, mache Notizen, überlege mir die Handlung. Außerdem arbeite ich ziemlich schnell, wenn ich erstmal das Grundkonzept und die Charaktere zusammen habe.

PC PLAYER: Wie lief das mit der Shannara-Lizenz – wurden Sie einfach von Legend angerufen und haben sofort Ihr Okay gegeben?

TERRY BROOKS: Nein, es hat sie ziemlich viel Überzeugungsarbeit gekostet. Bob Bates und die Spieldesigner sind hierher geflogen und haben eine Präsentation gemacht; sie drückten mir 20 Seiten Text in die Hand und sagten: »Lies das!«. Sie alle kannten die Bücher und wollten die Grundelemente bewahren – ich sah, daß Ihnen was an meinen Charakteren lag. Mir gefiel auch, daß sie nicht einfach eines der Bücher umsetzen wollten, sondern eine eigene Geschichte entwickelt hatten.

PC PLAYER: Wie groß war Ihr Einfluß auf das Spieldesign?

TERRY BROOKS: Ziemlich gering. Ich habe von sowas keine Ahnung, also sollte ich auch nicht reinreden. Mir war aber wichtig, daß meine Prinzipien befolgt werden – z.B. Magie als etwas darzustellen, das zwei Seiten hat, so daß es nicht reicht, einfach ein magisches Schwert zu ziehen. Außerdem sollte mir das Computerspiel nicht zufällig eine zukünftige Story wegnehmen – kein Problem, da es ja zwischen den ersten beiden Bänden spielt. Wie gesagt, ihre Geschichte hat mir gefallen, und ich habe dem Plan zugestimmt. Übrigens will Legend noch zwei weitere Shannara-Spiele machen – ich bin schon auf die nächste Story gespannt.

PC PLAYER: Bei einem Buch muß man seine Vorstellungskraft einsetzen, hört die Stimme des Erzählers mit seinem geistigen Ohr. Beim Computerspiel ist hingegen alles vorgefertigt: gezeichnete Grafik, Charakterportraits, Hintergrundmusik, Sprachaufnahmen. Wo bleibt da die eigene Phantasie?

TERRY BROOKS: Nun, mein Argument war immer, daß es wesentlich besser ist, als ein Film – dort sieht man sich zwei Stunden etwas an und geht nach Hause. In einem Computerspiel hat man die Möglichkeit, zu interagieren: Man trifft Entscheidungen, sieht deren Konsequenzen. Wenn dann noch Rollenspiel-Elemente dazukommen, wie bei Shannara, hat man wieder den Effekt, in eine Phantasiewelt einzutauchen. Das scheint mir die natürliche Erweiterung eines Buches zu sein.

PC PLAYER: Werden Sie das Shannara-Adventure selbst spielen?

TERRY BROOKS: Aber ja, sobald ich es bekomme! Angeblich soll es gerade losgeschickt worden sein. Ich werde sehen, ob es mir zusagt. Und ich hoffe natürlich, daß es den Spielern gefällt, und sie vielleicht dazu bringt, meine Bücher zu lesen.

PC PLAYER: Lesen Sie eigentlich selbst noch Fantasy-Romane?

TERRY BROOKS: Ja – als Schriftsteller bin ich immer an den Ideen meiner Kollegen interessiert. Kürzlich habe ich ein Buch namens »The Golden Compass« gelesen, das eigentlich für Jugendliche gedacht ist. Es war die beste Fantasy-Geschichte, die mir seit langem untergekommen ist. Ich lese natürlich auch ernsthafte Literatur oder was dafür gehalten wird. Viele Fantasy-Geschichten verkleiden sich als Mainstream-Romane, das ist oft reine Marketing-Sache. Ich habe umgekehrt ein ähnliches Problem: Mein neues Projekt wird keinesfalls klassische Fantasy sein, aber ich bin sicher, daß es in dieser Kategorie landen wird. Ich denke gerade darüber nach, wie man es auch Leuten nahebringen kann, die sich kein Buch über Drachen und Elfen kaufen würden.

PC PLAYER: Um was geht es bei diesem Projekt?

TERRY BROOKS: Es ist eine neue Serie, die nichts mit Shannara zu tun hat. Der Arbeitstitel ist »Sinnissippi«, ein indianisches Wort, von dem wir heute nicht mehr genau wissen, was es einmal bedeutet hat. Vielleicht war damit ein Stamm gemeint, der auf dem Gebiet des heutigen Illinois lebte, von dem es aber keine Aufzeichnungen mehr gibt. Mein Gedanke ist, daß sowas auch mit uns passieren könnte – was sollte uns davor bewahren? Die Serie wird aus drei Büchern bestehen, die in unserer Zeit spielen, aber jedes Mal an einem anderen Ort. Wie gesagt, es wird keine echte Fantasy sein, auch wenn ich Dinge wie Naturmagie einbauen möchte. **(la)**

Preview: »Duke Nukem 3D«

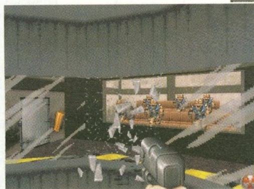
WILDSCHWEINJAGD

Ein Sprite wird dreidimensional und jagt Wildschwein-Polizisten: »Duke Nukem 3D« bringt neue Impulse ins Actionspiel-Genre.

Aktuell

Nicht nur die Lemminge haben den Sprung vom flachen Dasein in die dritte Dimension geschafft, auch der Held zweier Jump-and-Runs steht neuerdings auf 3D. Duke Nukem, mit schwarzem Humor gesegneter Protagonist der beiden Apogee-Spiele mit seinem Namen, stapft in »Duke Nukem 3D« durch ein futuristisches Los Angeles und muß sich mit einem verrückten Wissenschaftler und kriminellem Gesindel herumschlagen. Der Spieler sieht das Geschehen aus der Sicht von Duke, agiert also in einer 3D-Umgebung, ähnlich dem in Deutschland wegen der massiven Gewaltdarstellung indizierten »Doom«. Die Grafikengine ist der des id-Spiels und seiner diversen Nachfolger aber deutlich überlegen und bietet »echtes« 3D mit vielen Effekten, das auch Puzzles unterstützt.

Das Programmierteam 3D Realms hat es geschafft, erstaunlich schnelle und detaillierte Grafiken auf den Bildschirm zu bringen, an dem mindestens ein DX2-66 hängen sollte. Pentium-Besitzer kommen in den Genuß flüssiger Super-VGA-Grafiken und dürfen die Auflösung sogar bis auf 1600 x 1200 Pixel hochschrauben, sofern die Grafikkarte dies zuläßt. Die Umgebung ist eher realistisch gehalten, die Gegner treten dagegen im Comic-Stil an und reichen von mit Hauern bewehrten Wildschweinen bis zu tigerartigen Soldaten oder alptraumhaften Teufeln. Da die Umgebung wirklich dreidimensional ist, darf der Spieler auch springen und mit einem Jetpack fliegen. Außerdem bestehen fast alle Gebäude aus mehreren Stockwerken, die realistisch übereinander stehen. Das merkt man zum Beispiel bei den eindrucksvollen Erdbeben (schließlich läuft man durch Los Angeles...), die Hauswände zum Einsturz bringen. Der Spieler kann anschließend in darunterliegende Zimmer springen.



Zwei der vielen Grafikeffekte: Die Patronenhülsen fliegen aus dem Lauf und die Glasscheibe zersplittert bei einem Treffer.



Mit diesem originellen Maschinengewehr erwehrt sich »Duke Nukem 3D« der lästigen Wildschwein-Polizisten

Mit einigen Fahrzeugen wie U-Bahnen dürfen Sie herumkutschieren oder auch mal ins Wasser hüpfen und mit angehaltener Luft nach neuen Wegen suchen – wohl dem, der eine Sauerstoffmaske sein Eigen nennt. Deswegen gibt es ein richtiges Inventar, in dem Sie auch Verbandskästen auf Vorrat oder holografische Kopien von Duke sammeln dürfen, um die Feinde abzulenken. Dank des geballten Waffenarsenals, das von der Schrotflinte bis zum Flammenwerfer reicht, kann Duke sich seinen Weg durch die Levels bahnen. Spezielle Sprengsätze mit Bewegungszünder lassen sich taktisch ausnutzen und verschaffen Duke manchmal den nötigen Vorsprung vor seinen Häschern.

Übertrieben friedlich ist Duke Nukem 3D nicht. Die Gegner zerplatzen mit entsprechenden Soundeffekten, außerdem läßt sich fast jeder Einrichtungsgegenstand kaputtschießen. Mit einigen der herumstehenden Bildschirme dürfen Sie übrigens entlegene Räume beobachten und die Gegner ausspionieren. Dank einer Replay-Funktion zeichnen Sie die schönsten Aktionen im Spiel auf und sehen dann ihre Spielfigur von außen – spielerisch sinnlos, aber durchaus amüsant.

Apogee veröffentlicht zuerst Mitte Januar eine Shareware-Fassung mit acht Levels und will etwa einen Monat später die Vollversion mit rund 30 Missionen nachschieben. In jedem Fall soll ein Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler enthalten sein; außerdem soll es einen Editor geben, mit dem jeder eigene Welten erstellen und verbreiten darf. (fs)



Auch fliegende Gegner verfolgen den Spieler; die Waffe bestimmt automatisch die richtige Höhe, so daß Sie den Kopf nicht extra heben müssen



Mit Bomben oder Raketen lassen sich die Wände einreissen und neue Durchgänge schaffen

DUKE-FACTS

- **Hersteller:** 3D Realms/Apogee
- **Gerne:** 3D-Action
- **Termin:** Februar 1996 (Vollversion)
- **ca.-Preis:** steht noch nicht fest
- **Besonderheiten:**

Schnelle und realistische 3D-Grafik mit vielen Effekten wie Erdbeben; Replay-Funktion zeigt Spielgeschehen von außen.

„Endlich ist er da, der **Rolls Royce** unter den Flugsimulationen…“ „…der heißeste Kandidat für den Titel **‘Beste Flugsimulation aller Zeiten’.**“

Sascha Gliss (PowerPlay)





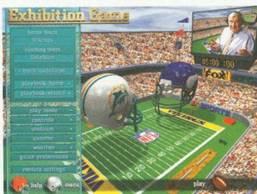


EF 2000 TFX

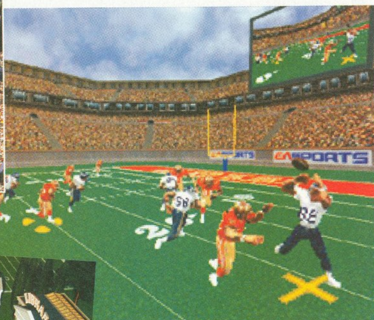
Preview: »Madden NFL 96«

Touchdown

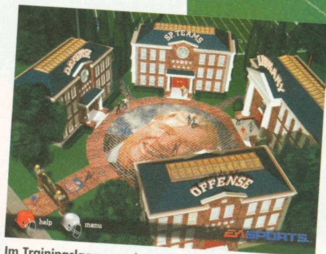
EA Sports schließt eine wichtige PC-Sportspiellücke: Nach Fußball, Eishockey, Basketball und Golf widmet sich das Label jetzt dem American Football.



Die Menüs präsentieren sich grafisch sehr edel...

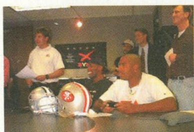

...aber dank Motion-Capturing machen auch die Spieler eine gute Figur

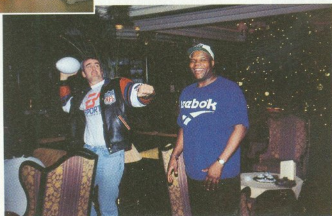
Für die Amerikaner gehört Football zum Nationalgefühl. Die Football-Liga NFL gipfelt alljährlich im Super-Bowl-Finale, das im Januar stattfindet. Kultstatus gewinnt das Ganze durchs gemeinsame Anfeuern der Lieblingsmannschaft vor dem Fernsehgerät. Dabei gehören Berge von Chips und »Coors Light«-Bier genauso dazu wie der legendäre Kommentator John Madden. Er lieh seinen Namen auch einer Footballspiel-Reihe von EA Sports, die als »Madden NFL 96« erstmalig für den PC veröffentlicht wird. Grafik und Präsentation des auf den 16-Bit-Videospielkonsolen schon lange erfolgreichen Produktes stehen bei der Umsetzung unter dem Motto: »nicht kleckern, sondern klotzen.«



Im Trainingslager werden Spieltaktiken eingeübt

Alle Stadien der 30 NFL-Teams wurden in Tag- und Nachtansichten gerendert und mit einem Zeppelin vor Spielbeginn überflogen; während des Spiels kann dank EAs »Virtual Stadium«-Technik der Kamerawinkel völlig frei gewählt werden. John Madden und sein Kollege Pat Summerall führen mit zwei weiteren Fox-Reportern fachmännisch durch jede Begegnung. Spielerportraits aller 30 Mannschaften und die Ergebnisse der letzten Saison sind selbstverständlich auch mit von der Partie. Vor dem eigentlichen Spiel geht es ins Trainingslager, dort kann der Spieler gezielt das Können seines Teams verfeinern.


Spieletester bei EA Sports sind doch etwas kräftiger als ihre deutschen Kollegen...



Steve Wright zeigt seinem Kollegen James Thornton seinen besten Wurf

Die wesentlichste Neuerung ist aber die absolut realistische Darstellung der Spieler. Dazu wurden Football-Profis wie Ken Harvey von den Washington Redskins mit Sensoren versehen und bei allen nur denkbaren Bewegungsabläufen gefilmt. Anschließend werden mit Hilfe der BioMotion-Technik aus den Sensoren die genauen Positionen der Gelenke errechnet und diese dann mit einem Drahtgittermodell umgeben. Die auf diese Weise aufwendig berechneten Figuren treten im Spiel in über 240 verschiedenen Angriffs- und Verteidigungstaktiken in Aktion.

Football-Profis testen mit

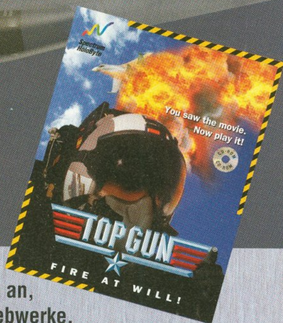
EA Sports hält einen engen Kontakt zu NFL-Spielern, die nicht nur bei der Digitalisierung der Spielfiguren zum Einsatz kommen. Ihre Meinung ist auch beim Spieldesign und -testen gefragt, berichtet Ex-Dallas-Cowboys-Spieler James Thornton. »If it's in the game, it's in the game« bestätigt Steve Wright, lange Jahre als Nummer 66 bei den L.A. Raiders aktiv, die wohl aus »financial reasons« vor kurzem nach Oakland umgezogen sind. In seinen aktiven Tagen hat Steve schon mal 7500 Kalorien pro Tag verdrückt und wog gute 135 kg. »Für jedes überschüssige Pfund mußten wir aber pro Spiel 25 Dollar Strafe zahlen,« lacht Steve. Auch nach ihrer aktiven Karriere haben die beiden Spieler noch ein beeindruckendes Erscheinungsbild, auch wenn etliche Haare »vom Streß grau geworden sind.« (ro)

»MADDEN NFL 96«-FACTS

- **Hersteller:** EA Sports
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** Februar 1996
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** per Motion-Capturing erstellte Spielerfiguren; komplette NFL im Spiel.

Aktuell

UNSER NEUESTER FLUGSIMULATOR - DA BLEIBT IHNEN DIE LUFT WEG



ERHÄLTLICH FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM

Schnallen Sie sich an, starten Sie die Triebwerke, und machen Sie sich bereit, in einen interaktiven Film katapultiert zu werden, in dem es nur einen Sieger gibt. Sind Sie bereit zum Abheben? Sind Sie bereit für "TOP GUN® - Fire at Will"?

Spectrum Holobyte - Microprose World Wide Web Adresse: http://www.microprose.com

Spectrum HoloByte

MICROPROSE

PC PLAYER

LESER-TOP 25

PC PLAYER-WERTUNG



Platz	Spiel	Wertung
1	(1) COMMAND & CONQUER Westwood/Virgin	91 %
2	(4) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
3	(6) THE NEED FOR SPEED ElectronicArts	84 %
4	(2) INDIZIERTES SPIEL* –	– %
5	(7) NHL HOCKEY '96 Electronic Arts	92 %
6	(5) SIMON THE SORCERER 2 Adventure Soft	83 %
7	(3) STAR TREK: A FINAL UNITY Spectrum Holobyte	82 %
8	(19) ASCENDANCY Logic Factory	77 %
NEU 9	FIFA SOCCER '96 Electronic Arts	88 %
10	(8) MAGIC CARPET 2 Bullfrog/Electronic Arts	90 %
11	(11) TIE-FIGHTER LucasArts	85 %
12	(15) NBA LIVE '95 Electronic Arts	86 %
13	(12) SIM CITY 2000 Maxis	90 %
NEU 14	TRANSPORT TYCOON DELUXE Microprose	82 %
15	(9) CIVILIZATION Microprose	91 %
16	(10) PANZER GENERAL SSI	81 %
17	(14) DESCENT Interplay	90 %
18	(24) MECH WARRIOR 2 Activision	81 %
19	(17) INDIZIERTES SPIEL* –	– %
NEU 20	CRUSADER: NO REMORSE Origin	75 %
21	(13) HI-OCTANE Bullfrog/Electronic Arts	75 %
22	(21) COLONIZATION Microprose	88 %
23	(22) PHANTASMAGORIA Sierra	68 %
NEU 24	WORMS Team 17/Ocean	69 %
25	(18) FULL THROTTLE (VOLLGAS) LucasArts	80 %

* Dieses Spiel wurde in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: November/Dezember 1995.

Verkaufscharts CD-ROM



1	(-) Rebel Assault 2	LucasArts
2	(-) Hugo 2	ITE
3	(-) FIFA Soccer '96	Electronic Arts
4	(1) Star Wars Compilation	Softgold
5	(-) Warcraft 2	Blizzard
6	(2) The Need for Speed	Electronic Arts
7	(-) Caesar 2	Impressions/Sierra
8	(3) Command & Conquer	Westwood/Virgin
9	(-) Eurofighter 2000	DID/Ocean
10	(-) ran-Soccer	Gremlin/Greenwood
11	(9) Myst	Broderbund
12	(4) NHL Hockey '96	Electronic Arts
13	(5) Megapack 3	Compilation
14	(-) Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
15	(-) Bleifuß	Virgin
16	(8) Battle Isle 3	Blue Byte
17	(-) Monopoly	Westwood/Virgin
18	(7) 3D Ultra Pinball	Sierra
19	(-) The Dig	LucasArts
20	(-) Stonekeep	Interplay

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Dezember 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«



1	((1)Windows 95
2	(5) Windows 3.11
3	(2) Norton Commander 5.0
4	(3) Corel Draw 5.0
5	(4) Microsoft Word 6.0

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: November/Dezember 1995.

Spielkonsolen-Kauflust



1	Ich kaufe mir vorerst keine Spielkonsole	78 %
2	Ich kaufe mir nur eine Sony Playstation	16 %
3	Ich kaufe mir Playstation und Saturn	4 %
4	Ich kaufe mit nur ein Sega Saturn	2 %

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: November/Dezember 1995.

Die derzeit besten Spielehersteller



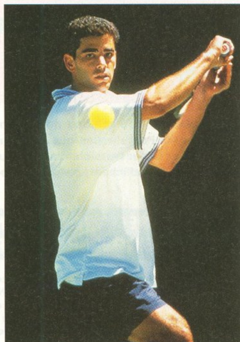
1	Westwood
2	EA Sports (Electronic Arts)
3	Microprose
4	Virgin
5	Origin

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: November/Dezember 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

AKTUELLE MELDUNGEN

WELTRANGLISTE



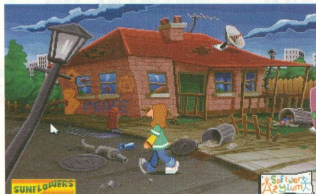
Die Nummer 1 im Herren-Tennis als Namenspate für ein Computerspiel: Pete Sampras.

Codemasters arbeitet mit Feuereifer an einem Tennis-Sportspiel mit dem Titel »Sampras Extreme«, der erweitererten Version des erfolgreichen Videospiels »Pete Sampras Tennis«. Ob das Programm die Ausnahmequalität des namensgebenden Pete Sampras (Nummer 1 der Tennis-Weltrangliste) erreichen wird, bleibt abzuwarten. Das Geschehen soll auf PCs und der Sony Playstation in dreidimensionaler Darstellung zu sehen sein. Voraussichtliches Erscheinungsdatum: Mai 1996.

DOPPELPACK BEI SUNFLOWERS

An Ostern wartet ein besonderes Überraschungsei auf Wirtschaftsspiel-Freunde: Zu diesem Zeitpunkt will Sunflowers den Nachfolger eines erfolgreichen Handelsepos herausbringen. »Fugger 2« basiert wiederum auf dem historischen Background rund um die Fugger-Familie, präsentiert sich aber in modernem Gewand. Zur Verfügung stehen mehrere intelligente Computergegner, 3D-Sequenzen sowie ein kleiner Taktikteil. Dem Programm werden Auftragskarten beiliegen, so daß sich Fugger 2 bei bis zu sechs Teilnehmern fast wie ein Brettspiel ausnimmt.

Außerdem will Sunflowers das lange angekündigte Projekt »Chartbreaker« vollenden, aus dem ein Comic-Adventure geworden ist. Es geht darum, das musikalische Gleichgewicht auf der Erde wieder herzustellen. Vier Spielfiguren rennen unabhängig voneinander um die Welt, um versteckte Kristalle zu finden und dem bösen Ober-Musikbanausen das Handwerk zu legen. Auch dieses Spiel soll Ostern in den Händlerregalen stehen.



m neuen Sunflowers-Adventure steuern Sie vier Spielfiguren, die es einem mächtigen Musik-Hasser zeigen

NACHSCHUB FÜR MECH-PILOTEN

In Kürze landet ein Expansion Pack zur Kampfroboter-Simulation »Mech Warrior 2« auf unserem Planeten: Die Add-On-CD »Ghost Bears Legacy« widmet sich einem weiteren der tapferen Krieger-Clans mit rund einem Dutzend neuer Missionen sowie Mechs. Neue Umweltbedingungen sorgen für zusätzliche Herausforderung, so finden einige Missionen unter Wasser, andere im Weltall statt. Der Besitz des Originalprogramms wird vorausgesetzt.



Eines der neuen Mech-Modelle aus der Mechwarrior-2-Expansion kämpft sich durchs Schneegestöber

Außerdem soll demnächst eine Windows-95-Version des Hauptprogramms erscheinen, welches endlich volle Netzwerkunterstützung für acht Spieler bietet. Für 10 Pfund tauscht Activision in England die DOS-Version gegen die Win95-Variante um, in Deutschland sollte es eine ähnliche Regelung geben. Wer nur die Netzwerkunterstützung möchte (»NetMech«), findet diese ab Januar auf der Internet-Seite **http://www.activion.com** .

DREIDIMENSIONAL = PHÄNOMENAL?

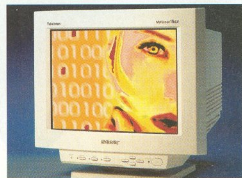
Langsam kommt die Welle der 3D-Grafikkarten ins Rollen. Auch Hersteller Number Nine hat ab sofort eine speziell für Spiele konzipierte Karte im Angebot, die »9FX Reality 3D«. Die Karte beherrscht angeblich Texture-Mapping mit perspektivischer Korrektur, Anti-Aliasing zum Glätten von Kanten und Ecken der Objekte, Z-Buffering, Alpha-Blendung für durchsichtige Objekte und »Vertex Fog«, das zum Beispiel für Nebeldarstellungen benutzt werden kann. Dazu kommen gewohnte Grafikkarten-Leistungen: VGA-Kompatibilität, Grafikbeschleunigung bis 1024 x 768 Pixel in True-Color (16,7 Millionen Farben) und Video-Beschleunigung. Windows-95-Spiele sollen problemlos mit der Karte laufen, die im ersten Quartal 1996 für rund 600 Mark auf den Markt kommt.

KURZ & BÜNDIG

+++ Vom Strategie-Hit Warcraft 2 wurden in den USA am ersten Verkaufswochende schon 50.000 Stück verkauft. Insgesamt gab es 300.000 Erstauslieferungen in alle Welt.
+++ Atari senkt in Amerika die Preise für die »Jaguar«-Konsole. Das Gerät wird dort ab sofort für 99 Dollar verkauft. Diese Preissenkung soll keinen Ausverkauf bedeuten: 23 neue Titel erscheinen angeblich bis zum Ende des 1. Quartals 1996, weitere 17 sind laut Atari bereits in der Entwicklung.
+++ Mattel plant Software-Titel auf Basis bekannter Mattel-Figuren. In der Mache sind Software-Titel mit der Kitschkönigin »Barbie« und den in Deutschland weniger bekannten »Cabbage Patch«-Puppen.
+++ Opernstar und Großverdiener Placido Domingo gibt seiner Publicity-Sucht auch multimedial nach: Calliope Media und EMI tun sich zusammen, um den Stadion-Trällerer bis 1997 auf CD-ROM zu bannen.

TRINITRON FÜR SPIELE

Die schönste Grafikkarte nutzt nichts, wenn der Monitor kein gutes Bild liefert. Sony bietet nun einen der begehrten Trinitron-Monitore (extraflache Bildröhre) für den Hobby-Bereich an. Der »Sony 15sx« kostet vergleichsweise günstige 790 Mark und erlaubt mit seiner 0,25-mm-Lochmaske Auflösungen bis 1024 x 768 Pixel bei 80 Hz. (hf/la)



Der »Sony 15sx« bietet Trinitron-Technologie zum kleinen Preis

ANSPIEL-TIPS DER REDAKTION

Roland Austinat:
Rebel Assault 2 muß doch als erstes ausprobiert werden. Schließlich ist es das Programm, welches man entweder haßt oder innig liebt.

Henrik Fisch:
Auf ins futuristische römische Reich: Mit Imperium Romanum können deutsche Programmierer zeigen, ob sie was von Adventures verstehen.

Jörg Langer:
Wer gerne Programmierern über die Schulter schaut, wird Creation antesten, Monate bevor das Spiel in die Geschäfte kommt.

Heinrich Lenhardt:
Wenn Sie die Sim-Reihe von Maxis kennen, sollten Sie als erstes SimIsle ausprobieren. Schafft die Regenwald-Simulation den Anschluß an die Klassiker?

Boris Schneider:
Wer will auf dieser CD was anderes als die Demo von Tempest 2000 spielen? Tempest begleitet meine Spieler-Karriere seit den frühen Achtzigern!

Florian Stangl:
Laßt den Stanglnator ans Lenkrad: Die Demo zu Indycar Racing 2 ist da. Braucht's da noch was anderes?

Monika Stoschek:
Ich setze mit Big Red Racing lieber auf ein Rennspiel das nicht auf Realität, sondern auf Fun achtet.

Diesen Monat auf der CD:
Demos von Big Red Racing
Bud Tucker
Chewy: Esc from F5
Creation
Imperium Romanum
Indycar Racing 2
Pitfall (Windows 95)
Rayman
Rebel Assault 2
SimIsle
Tempest 2000
sowie:
Preview von Dungeonkeeper
Tests von 11th Hour, Warcraft 2
PC Player CD-Benchmark

PROGRAMMIER-TAGEBUCH

Passend zum Programmier-Tagebuch von Bullfrog in dieser Ausgabe finden Sie auf der CD-ROM eine exklusive Demo-Version von »Creation«, welches erst im Sommer erscheint.



Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus«2/96

JOIN THE REBELS



Die Rebellen sind los: Testen Sie einen kompletten Level von »Rebel Assault 2« und kriegen Sie noch vor dem Kauf raus, ob Ihr PC das Spiel ruckfrei wiedergibt und ob Ihnen das Spielprinzip liegt.

Helfen Sie der Rebellion, Darth Vaders neueste Waffe zu vernichten: PC Player präsentiert einen komplett spielbaren Level von Rebel Assault 2 und neun weitere, spielbare Demos!

Letzten Monat führten wir ein neues Video-Packverfahren ein, das bei einigen Lesern zu Unstimmigkeiten geführt hat. Einige 386-Besitzer fühlten sich vernachlässigt, weil die Videos nur mit 486-Systemen funktionieren. Leider trifft dies aber inzwischen auch für die meisten der Bestseller-Spiele zu: Nur mit einem 386 geht es gar nicht oder nur schleppend. Deswegen bleiben unsere Videos auch in Zukunft nur mit 486-Prozessoren (oder besser) abspielbar.

Auf manchen DX2-Rechnern ruckelten die Videoclips ganz gewaltig oder wurden zur Diashow. In zweiwöchiger Detektivarbeit fanden wir heraus, warum es bei vielen fehlerfrei ging und bei manchen nicht. Wenn auch Sie Probleme mit den Videoclips auf der CD 1/96 hatten, sollten Sie unbedingt im Windows-Menü den »Lies Mich«-Knopf drücken.

Not for Cover-CDs!

Inzwischen sind es keine Einzelfälle mehr: Immer mehr Spieledemos werden zwar per Internet und Mailbox angeboten, sind aber nicht für die Cover-CDs von Spielezeitschriften freigegeben. Die Gründe sind, je nach Firma, vielfältig. Die einen wollen »den direkten Kontakt zum Kunden erhalten«, die anderen schlicht und einfach selbst die Demo als CD-ROM für ein paar Mark verkaufen und sich dieses Zusatzgeschäft nicht durch Zeitschriften beeinträchtigen lassen. Es liegt also meistens nicht an uns, wenn Sie von einer Demo gehört haben, diese aber partout nicht auf der PC Player-CD erscheint. Anfragen an die Redaktion sind in dem Fall nutzlos, denn natürlich versuchen wir, jeden Monat alle interessanten Spieledemos auf die CD-ROM aufzunehmen. Wenn was fehlt, liegt es also nicht an uns.

So starten Sie das ROM

Eine genaue Anleitung, wie Sie die CD starten und etwaige Probleme lösen, finden Sie auf dem Karton in der Heftmitte (nur in der Plus-Ausgabe). Der Karton enthält außerdem Inlay und Rückseite für eine handelsübliche, leere CD-Hülle. So können Sie PC Player plus-CDs sicher und schön archivieren. (bs)



So hat Ihr PC noch nie gescrollt: »Rayman« bietet knallbunte Plattform-Action vom Feinsten.

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	**99,99**	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Action Soccer (dt.)	79,95	
Addams Family Pinball	69,99*	69,99*
AH-64D Longbow (dt.)	89,99*	
Albion (dt.)	89,99*	
Alien Odyssey	69,99	
Aliens	79,99*	
Anvil of Dawn	79,99*	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Atari 2600 Action Pack Vol.2	59,99	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99*	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99*	89,99*
Bermuda Syndrom (dt.)	79,99	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bioforge Mission CD	39,99*	
Bleifuß – Screamer	59,99	
Bolo	59,95	
Braindead 13 (dt.)	**69,99***	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99*	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Caribbean Desaster	89,99	89,99*
Championship Manager 2 (dt.)	99,99	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
CivNet (dt.)	99,99*	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Conquest of the New World (dt.)	89,99*	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,99*
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99*	
Cyberspeed (dt.)	79,99*	
Deathkeep AD&D	79,99*	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99*	
Der Planer 2 (dt.)	**79,99***	
Der Seelenturm (dt.)	69,99*	
Der Talismann (dt.)	79,99	
Destruction Derby	99,95	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99*	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Dime City (dt.)	89,99	89,99*
Discworld	89,95	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99*	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthworm Jim 2 (Win 95, dt.)	69,99*	
Empire 2	79,95	
Entomorph	79,99*	
Extreme Pinball	59,99*	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Flight Shop (für FS 5.1)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	**99,99***	
Frankenstein (dt.)	79,99*	
Gabriel Knight 2	89,99*	
Gene Wars (dt.)	89,99*	
Gone Fishin'	49,95	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	

PC-Spiele	CD	Disk
Hardball 5	89,95	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hexen	99,95	89,99*
Hugo (CD: neue Levels!)	69,99	69,95
Human Recall (dt.)	79,99*	
IndyCar Racing 2	79,99	
In the First Degree (dt.)	**79,99***	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,99*
Jewels of the Oracle	89,99	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Lemmings 3D	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.)	99,99*	
Mechwarrior 2 (dt.)	89,95	89,99*
Mephisto Genius 2.0	89,95	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Mission Critical	79,99	
Monopoly	69,99	
Mortal Coil	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
NBA Jam Tournament Edition	89,99	
NBA Live 96	**89,99***	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2	69,99*	
Peroxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,99*	
Pinball 95 (Maxis)	39,99*	
Pinball Wizzard 2000	69,99*	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99*	89,99
Police Quest Collection (dt.)	89,99*	
Pool Champion	69,99*	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psychic Detektive	79,99*	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Raven Project (dt.)	59,99	
Rayman (dt.)	79,99*	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	**89,99***	
Ring der Nibelungen	69,99*	
Road Warrior	69,99	69,99
Sam & Max (dt.)	59,95	69,95
Sensible Golf	69,99*	69,99*
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,99	
Shell Shock	79,99*	
Shivers	79,99	
Shock Wave	89,99*	
Sid Meier Coll.: *Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe*	89,99	
Silent Hunter	**79,99***	
Silent Steel (dt.)	119,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Tower (dt.)	89,95	
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Skunny	49,99	
Space Academy	79,99*	79,99*
Space Marines (dt.)	89,95	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Rangers (dt.)	69,99	
Star Trek Judgement Rites Enh.	89,99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers	79,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	85,00	
Tek War	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig	69,99	
This Means War! (dt.)	89,99*	
Thunderhawk 2	79,99*	
Thunderscape (dt.)	79,99*	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	**89,99***	
Tiny Troops	79,99*	79,99*
Top Gun – Fire At Will (dt.)	109,99*	

PC-Spiele	CD	Disk
Torin's Passage (dt.)	**89,99**	
Total Distortion	79,99*	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tower	99,99	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Gold (dt.)	99,95	
Virtual Karts (dt.)	89,99*	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	**79,99**	
Warhammer	79,99*	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	109,99*	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Willy Lembkes Fußball Manager	69,99	59,99*
Wing Commander 4 (dt.)	99,99*	
WipEout	99,99	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
WWF Wrestlemania: Arcade	89,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99*	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 2		29,95
Archon Ultra		29,95
Atari 2600 Action Pack Vol.1	**29,95**	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Civilization	39,95	39,95
Colonization (dt.)	39,95	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Clou (dt.)	29,95	29,95
Der Patrizier (dt.)	29,95	
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dream Web (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		**39,99**
EA Sports: Rugby World Cup	39,95	
Elite Plus	19,95	
Empire Deluxe (dt.)		19,95
F-14 Fleet Defender	39,95	29,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Front Lines (dt.)		29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hell (dt.)	29,95	
Hi Octane (dt.)	39,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99*	
Höhlenwelt Saga (Original)	**29,99**	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	19,99	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Last Dynasty (dt.)	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	69,99	
Mad News (dt.)	39,95	
Magic Carpet (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)	**19,99**	**29,95**
Microcosm	29,95	
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	29,95	
Panzer General (e.dA.)	39,95	29,95
PGA Tour Golf	29,99	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	**29,95**	
Reunion (dt.)		19,99
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	29,95	
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Super Karts	39,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	**19,95**	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Temptation: *Legend of Kyrandia 2, Lands of Lore, 7th Guest, IndyCar*	49,95	
T.F.X.	29,99	
Tornado	19,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Der Preis ist heiß		9,95
TV-Show: Familienduell		9,95
TV-Show: Glücksrad		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
USS Ticonderoga (dt.)	29,99	
Virtuoso (dt.)	19,99	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	**29,99**	
Wings of Glory	39,95	
X-COM – Terror from the Deep	39,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
3D Atlas	99,99*	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
D-Jure (Gesetzestexte)	39,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Pegasus 2/95 (Shareware)	29,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Star Trek Techn. Manual (dt.)	**129,00**	
Tele-Info (Telefonbuch, Okt.95)	39,99	
Tuneland (dt.)	79,95	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

Forrest Gump	49,95
Mr. Bean – Unseen Bean	29,95
Pink Floyd – Pulse	59,95
Star Trek – Treffen der Generationen	**49,95**
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	**59,95**
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	**49,95**
Gravis Joystick Analog	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Eliminator Game Card	59,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	**319,95**
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	559,95
Extreme Games	89,95
Lemmings 3D	69,95
Novastorm	69,95
Street Fighter – The Movie	69,95
Warhawk	**89,95**

Wo Sie uns finden:

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222

Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Test: CD-ROM-Laufwerke mit 6fach-Speed

SCHNELLER ALS NÖTIG?

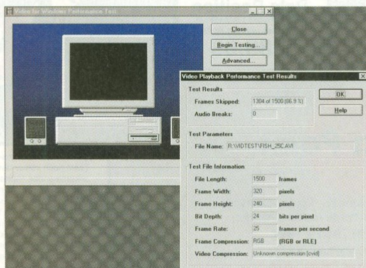
Vor zwei Jahren waren die Double-Speed CD-ROM-Laufwerke hoffähig, vor einem Jahr kamen die Quadspeed-Laufwerke. Soll man jetzt schon auf Geräte mit sechsfacher Geschwindigkeit umsteigen? PC Player stellt die aktuellen IDE-Laufwerke auf den Spiele-Prüfstand.



Hardware

Ginge es nach der Industrie, wäre bei den PC-Käufern immer dann ein teurer Technikwechsel fällig, wenn es gerade etwas Neues gäbe. Prozessoren veralten im Halbjahrestakt, Grafikkarten erscheinen und verschwinden ratzfatz und die CD-ROM-Laufwerke scheinen langsam so schnell zu rotieren, daß einem Angst und Bange wird. Während aber Prozessoren und Grafikkarten direkt die Leistung des PCs steigern, muß das bei CD-ROMs nicht unbedingt sein.

Die Frage ist nämlich: »Holt der PC die Daten auch schneller ab, und braucht ein Programm die Daten wirklich so flott?«. Der logische Menschenverstand würde im ersten Moment sagen: »Ja, natürlich!«. Doch bei Videoclips im Video-für-Windows-Format (AVI) und bei MPEG-Filmen (Video-CD) ist das zum Beispiel schon nicht mehr der Fall. Diese sind nämlich darauf getrimmt, mit einer bestimmten Datenrate auszukommen. Beim jetzigen MPEG-Standard sind das rund 150 KByte/s. Video für Windows erlaubt je nach Bildqualität und Packverfahren (Microsoft, Indeo, Cinepack) unterschiedliche Datenraten. In der Praxis steigt diese aber kaum über 300 KByte/s an.



Unsere Testvideos liefen auf Quadspeed-Laufwerken genau so schnell, wie auf schnelleren CD-ROMs

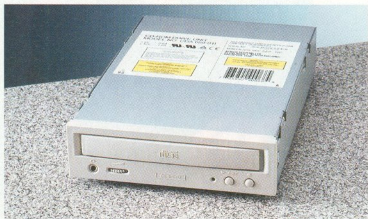
Wir haben verschiedene CD-Lesevorgänge für den Test der Laufwerke simuliert. Zum einen wurde mit einem speziellen Programm (CDBENCH) die Datenübertragung anhand einer sehr großen Datei gemessen. Zum Einsatz kam hier das Video mit den »Multimedia Leserbriefen« der Ausgabe 1/96 auf der CD von PC Player Plus. Der dort ermittelte Wert entspricht der theoretischen Datenübertragung eines Laufwerks. Um die Installation einer Software zu simulieren, wurde von uns der Inhalt der Verzeichnisses »\DEMOS« unserer 1er-CD per XCOPY auf die Festplatte kopiert und die Zeit gemessen.

Speziell Videos haben wir mit dem gleichen Verfahren gemessen, das auch schon im Grafikkarten-Test der Ausgabe 8/95 zum Einsatz kam: Zwei von uns generierte Testvideos haben wir mit einer speziellen Software auf Ruckler hin untersucht. Die Prozent-Angabe in der Tabelle gibt wieder, wie ruckfrei das Video gespielt wurde. Der Testcomputer war übrigens ein Pentium/90-Prozessor in einem Intel-Plato-Board mit einer »Winner 1000 Trio«-Grafikkarte von Elsa.

Aztech Zeta 6fach Speed

Das neue »Zeta 6fach Speed LE«-Kit enthält neben dem eigentlichen Laufwerk alles Nötige für die Aufrüstung eines PCs. Wie bei den anderen hier vorgestellten Laufwerken hat es eine ATAPI-IDE-Schnittstelle. Wahlweise kann der PC-Besitzer das Laufwerk an einem zweiten IDE-Controller oder zusammen mit einer vorhanden Festplatte am gleichen Kabel betreiben. Die entsprechenden Jumper am Laufwerk sind zu diesem Zweck bereits brav auf »Slave« eingestellt. Einen eventuell aktivierten schnellen Datentransfer-Modus von und zur Festplatte (PIO-Mode 3) beeinflußt das Laufwerk nicht.

Die Software ist schnell installiert: Per INSTALL-Kommando landeten die nötigen Dateien in der CONFIG.SYS und der AUTOEXEC.BAT. Zu Not können diese auch per Hand einfach kopiert werden. Die nötigen Parameter sind im Handbuch beschrieben. Mehr als diese Treiber liefert Aztech nicht mit.

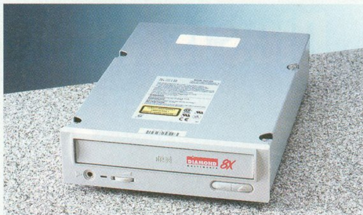


Das Sechsfach-Laufwerk »Zeta« von Aztech

Als sehr praktisch für Audio-CDs empfanden wir die beiden Taster auf der Frontblende des Laufwerks. Der eine startet die Audio-CD und schaltet die Musikstücke weiter, der andere stoppt das Abspielen und wirft die CD aus. Damit kamen wir auch ohne eine CD-Player-Software hervorragend zurande. Die Datenrate erreicht bei diesem Laufwerk nicht ganz den theoretischen Wert von 900 KByte/s. Mit 790 KByte/s liegt es genau genommen eher im Bereich von Fünffach-Laufwerken. Ob man die Differenz von 110 KByte/s in der Praxis überhaupt bemerkt, möchten wir bezweifeln. Die Video-für-Windows-Wiedergabe war im Vergleich mit den anderen Laufwerken jedenfalls in Ordnung und auch die Installations-Simulation lieferte mit 465 KByte/s einen sauberen Mittelwert.

Diamond Multimedia Kit 8000

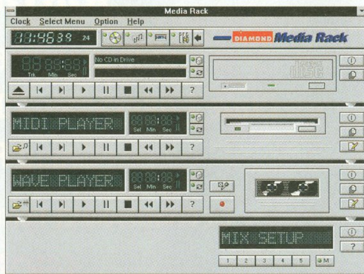
Der Grafikkarten-Gigant Diamond wagt sich ebenfalls mit einem CD-ROM-Laufwerk auf den Markt. Zwei Dinge unterscheiden dieses von den anderen beiden Typen: Zum einen handelt es dabei um ein 8fach-Speed-Gerät. Theoretisch liegt seine Datenrate also bei rund 1,2 MByte/s. Zum zweiten verkauft Diamond es im Moment nicht einzeln, sondern liefert es in einem Paket zusammen mit einer Soundkarte, mit Yamaha-Boxen und jeder Menge Spiele- und Multimedia-Software aus. Das ganze vertreibt Diamond als »Multimedia Kit 8000«. Ähnlich wie bei den anderen beiden hier vorgestellten Laufwerken arbeitet das 8fach-Speed-Gerät wahlweise als Master- oder als Slave-Laufwerk. »Slave« ist voreingestellt, so daß es beim Betrieb am selben Kabel mit der Festplatte keine Schwierigkeiten gibt.



Das 8fach-Speed-Laufwerk von Diamond wird zusammen mit einer Soundkarte, Boxen und Software im »Multimedia Kit 8000« vertrieben.

Die Software-Installation ist wegen der Soundkarte umfangreicher als bei den anderen Laufwerken. In der AUTOEXEC.BAT und der CONFIG.SYS landen also nicht nur die Treiber für das Laufwerk, sondern auch die für die Soundkarte. Diese initialisieren die Karte auf die nötigen I/O-Ports, Interrupts und DMA-Kanäle. Einstellen muß man hier nichts, denn die Karte ist Plug-and-Play fähig; sie sucht sich die Einstellungen selber zusammen. Das geht allerdings nur, wenn das BIOS des PCs auch Plug-and-Play-Karten am ISA-Bus unterstützt.

Beim Geschwindigkeits-Test des Laufwerks stellten wir etwas merkwürdiges fest: Die maximale Datenrate erreichte es nur, wenn es an dem ersten IDE-Controller des Boards betrieben wurde. Am zweiten Controller lag die Datenrate dagegen bei rund 830 KByte/s. Das Laufwerk scheint also den PIO-Mode-3 für den Datentransfer zu nutzen, der von vielen Motherboards nur am ersten Controller zur Verfügung steht. Gegenüber den anderen beiden Laufwerken schaffte es bei der Installations-Simulation 591 KByte/s, war also rund um ein Drittel schneller. Der Video-für-Windows-Test lag im gleichen Bereich wie bei anderen Laufwerken.



Wie bei anderen Soundkarten auch, liefert Diamond ein Paket zum Abspielen von MIDI- und WAV-Dateien sowie für Audio-CDs mit

Computer Peripheral Products

SONY



15sXtraterrestrisch...

Da staunt Commander X nicht schlecht. Sony erweitert seine legendäre Trinitron-Computermonitor-Serie um einen 15-Zöller, den man sich leisten kann.

Der **Multiscan 15sx** bietet alles was On- und Xtraterrestrische bei einem Monitor vorfinden wollen. Und das zu einem sagenhaft günstigen Preis.

Zu sehen gibt es unseren kleinen Neuen (dann auch live), in Kürze ganz in Ihrer Nähe bei den Filialen folgender Händler:

- **ESCOM**
- **Media Markt**
- **SATURN**
- **ComTech**

Dort wartet Commander X außerdem noch mit einem Gewinnspiel, bei dem Xtraterrestrische **Snowboards** als Preis für Xtraterrestrisch gut beantwortete Fragen verlost werden. **Just call or fax:**

Mo–Fr, 14.00–17.00 Uhr

Infoline: 02 21-5 97 73-76

Mailbox: 02 21-5 97 73-85

Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony



Sony Computer • Peripherals • Components Europe

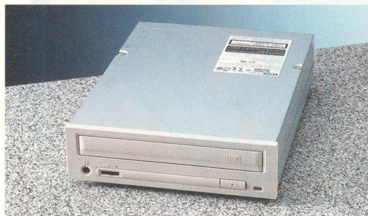
A Division of Sony Deutschland GmbH

Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



Einen kleinen Fehler stellten wir beim Abspielen von Audio-CDs fest: Wenn wir eine Audio-CD über die Tasten an der Frontblende starteten, spielt das Laufwerk immer das erste Stück ein zweites Mal, wenn wir die Skip-Taste drückten. Erst bei einem erneuten Skip geht's dann weiter. Ansonsten ist das Diamond-Laufwerk in Ordnung. Hoffen wir, daß Diamond das CD-ROM bald auch separat und ohne das Zubehör als Starter-Kits anbietet.

Teac CD-56E



Das Teac-Laufwerk »CD-56E« bietet eine ordentliche Leistung, liest Audio-Daten digital von der CD und läßt sich auch vertikal einbauen

Der traditionelle Hersteller von Disketten-Laufwerken hat seit einiger Zeit auch CD-ROM-Laufwerke im Programm. Mit dem »CD-56E« verkauft Teac ein Gerät, das CDs mit sechsfacher Geschwindigkeit liest. Es besitzt eine ATAPI-IDE-Schnittstelle, die auch den schnellen Datentransfer im PIO-Mode-3 von und zur Festplatte nicht stört. Voreingestellt ist es auf Slave-Betrieb, so daß das Gerät ohne Jumpereien sofort parallel zu einer Festplatte arbeitet.

Auch bei diesem Gerät war die Software schnell installiert. CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT wurden vom Installations-Programm für die Treiber entsprechend modifiziert. Anschließend stand unter Windows zusätzlich ein Programm zum Abspielen von Audio-CDs zur Verfügung.



Neben den Treibern liefert Teac auch eine CD-Player-Software mit

Mit den von uns gemessenen 895 KByte/s lag das Laufwerk voll im Bereich von Sechsfach-Speed-Geräten. Die Installations-Simulation mit dem Lesen von mehreren Dateien war mit 434 KByte/s fast genau so schnell wie beim Zeta-Laufwerk. Die Unterschiede fallen in der Praxis kaum auf. Der Video-für-Windows-Test lag wie bei den anderen Laufwerken im grünen Bereich. Zwei feine Unterschiede heben das Laufwerk von anderen Typen ab: Zum einen eignet es sich dank in der CD-Lade integrierter Halteklammern auch für den vertikalen Einbau. Zum anderen kann es aus Audio-CDs direkt die digitalen Daten auslesen. Das ist für Hobby-Musiker, die sich Sampling-CDs zulegen, eine feine Sache.

Entwarnung für Quadspeed

Im Vergleich zu dem Quadspeed-Laufwerk »XM-5302B« von Toshiba schneiden die hier vorgestellten Laufwerke nicht wesentlich besser ab. Der Video-für-Windows-Test brachte auf dem Quadspeed-Laufwerk haarscharf die gleichen Werte, wie bei den Sechs- und Achtfach-Laufwerken. Für Videos benötigt man solch ein Laufwerk also nicht.

Bei der Installations-Simulation sind die drei Testkandidaten zwar deutlich schneller als das Quadspeed-Laufwerk. Allerdings bewegt sich auch das im Rahmen von rund 40 Prozent. Nur damit ein Spiel ein wenig schneller auf die Festplatte installiert wird, muß man diese Laufwerke also auch nicht kaufen. Wenn Sie sich dagegen viel mit Multimedia-Programmen vergnügen, die fast alle Daten stets von der CD lesen, sind die hier vorgestellten Laufwerke für Sie interessant. Ein frisch angeschafftes Quadspeed-Laufwerk gleich auszumotten, lohnt sich wegen des relativ geringen Tempogewinns aber nicht.

Hinzu kommt der Preis der Geräte: Wenn Sie ein Quadspeed-Laufwerk billiger als ein Sechs- oder Achtfach-Typen bekommen, sollten sie dort zugreifen. Ist das schnellere Gerät gleich teuer, fällt die Wahl auf die Sechs- oder Achtfach-Typen. Die Preisangaben in der Tabelle sind Richtwerte und sollen Sie nicht davon abhalten, nochmal bei Händlern nachzufragen.

Insgesamt machen das Aztech- und das Teac-Laufwerk einen guten Eindruck. Beide lassen sich problemlos installieren und arbeiteten während des Tests völlig störungsfrei. Das Laufwerk von Diamond ist dank des Multimedia-Pakets im Moment nur interessant, wenn Sie noch keine Soundkarte und keine Lautsprecher besitzen. **(hf)**

TESTERGEBNISSE

Name	Zeta 6x Speed	Multimedia Kit 8000	CD-56E
Hersteller	Aztech	Diamond	Teac
Preis	DM 400,-	DM 1200,-	DM 380,-
Tempo	6fach Speed	8fach Speed	6fach Speed
Master/Slave	ja	ja	ja
Raw-Audio	nein	nein	ja
PIO-Mode 3	ja	ja	ja
vertikaler Einbau	nein	nein	ja
Kopfhörer	ja	ja	ja
Lautstärke/Kopfh.	ja	ja	ja
Soundkarten-Audio	ja	ja	ja
Tasten	Start/Skip Stop/Eject	Start/Skip Eject	Eject
CDBENCH	790 KByte/s	832/1156 KByte/s 1)	895 KByte/s
Install-Simu.	465 KByte/s	591 KByte/s 2)	434 KByte/s
Video			
256 Farben	100 %	100 %	100 %
16,7 Mio Farben	36 %	33/36 %	36 %

1) Das Laufwerk von Diamond erreichte je nach Betriebsart unterschiedliche Datenraten (siehe Text)
2) Gemessen am ersten IDE-Controller (siehe Text)



AUF DEM CD-ROM

... der aktuellen PC Player Plus finden Sie das Programme »CDBENCH«.

HOTLINES



Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
Activision	siehe Softgold	-	-	-	
Ascon	05241 - 966 933	Mo-Fr, 14-17 Uhr	05241 - 688 060	-	-
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-12, 13-18 Uhr	07431-543 26	-	-
Aztech Systems	-	-	0421-1691782	-	-
Blue Byte	0208 - 450 88 88	Mo-Fr, 14-18 Uhr	-	-	-
Bomico	06107 - 945 145	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	-	-
Creative Labs	089-957 90 81	Mo-Fr, 10-18 Uhr	089-957 72-37/-74	BLASTER	www.creaf.com
Cyberdreams	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB	-
Electronic Arts	05241 - 26024	Mo- Fr, 10-12, 14-17 Uhr	-	GAMEAPUB	www.ea.com
Gravis	in Arbeit	-	-	-	-
Ikarion	0241 - 911 971	Mo + Fr, 14-17 Uhr	-	-	-
Interplay	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB	www.interplay.com
LucasArts	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
Max Design	0043/ 36 87 24 14 70 (Österreich)	Di, Do, 15-18 Uhr	-	-	-
Maxis	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB	-
Media Vision	089- 613 81 450	Mo-Fr 9-17 Uhr	089-61381-396	MEDIAVISION	-
Microprose	05241/946 480	Di, 15-18 Uhr	05241-9464-84	GAMEBPUB	www.microprose.com
Mindscape	0044/444 246 333 (England)	keine Angabe	-	GAMEAPUB	-
Neo	0043/ 160 740 80 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr	-	-	-
New World Computing	siehe Softgold	-	-	GAMECPUB	-
Novalogic	siehe Softgold	-	-	-	-
Ocean	siehe Bomico	-	-	-	-
Orchid Technology	02132-800 71	Mo-Fr 10-13, 14-16 Uhr	02131-80075	MULTIBVEN	-
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB	www.ea.com
Psygnosis	in Arbeit	-	-	-	-
Red Ballon/BMG	05241 80 70 80	Mo-Fr, 10-17 Uhr			
Sierra/Coktel	06103/99 40 40	Mo-Fr 9-17 Uhr	06103/99 40 41	GAMEAPUB	-
Sir-Tech	siehe Softgold	-	-	GAMEBPUB	-
Softgold	02131 - 965111	Mo, Mi, Fr, 15-18 Uhr	02131-965 222	-	-
Software 2000	05241- 986010	Mo-Fr, 11-18 Uhr	-	-	-
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	GAMEBPUB	www.microprose.com
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	-	-	-	
US Gold	0044 21 326 6418 (England)	Mo-Fr, 10-18 Uhr		-	-
Vobis	jeweils in den einzelnen Filialen		02405 18067	VOBIS	-
Virgin	040 39 11 13	Mo-Do, 14-20 Uhr	040 390 8160	-	www.vie.co.uk\~vie
Warner Interactive	040 278 55 306	Di, Do 15-18	in Arbeit	-	-
Stand:	18.08.1995				

Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Diesen Monat präsentieren wir wieder eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer, Internet-Adresse und das Compuserve-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist.
Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spieletips gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.

Nettes im

Spieler, Fernsehfans und Vergeßliche - auch diesen Monat kommt jeder bei den Online-Sites auf seine Kosten.

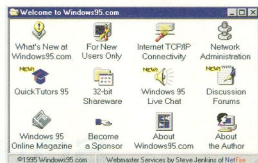


Tips und Infos für alle Tiberiumjäger gibt's auch im WWW

Gamer's Corner

Zum Strategieknaller »Command & Conquer« gibt es neben Infos auf der offiziellen Westwood-Webpage (**http://www westwood.com**) auch die Seite eines begeisterten Spielers, auf der der C&C-Fan alles zu seinem Lieblingsspiel finden kann (**http://www.econ.cbs. dk/people/dszcpfk/ cc.html**). Neben Pressemitteilungen, Patches und neuen Leveln findet man hier sogar Level-Editoren. Die »Master Lu«-Schmiede Sanctuary Woods (**http: //www.sanctuary.com**) stellt auf ihrer neuen Homepage aktuelle und zukünftige Projekte vor.

Darf's noch etwas mehr sein?

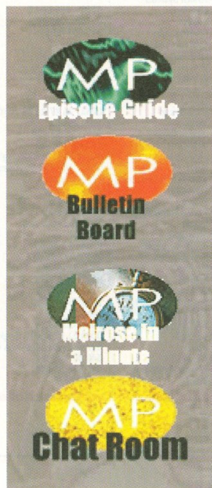


Die Auswahl ist groß – und völlig umsonst!

Tonnenweise Sharewareprogramme, Treiber-Updates oder Hintergrundbilder tummeln sich genauso wie zahlreiche Soundclips auf den Seiten von »Windows95.com« (**http://www.windo ws95.com/**), die ihren Weg recht fix auf die heimische Festplatte finden. Ein Dorado für alle Windows-95-Jünger. User, die mit Microsofts neuem Betriebssystem nicht ganz so zufrieden sind, können ihren Unmut mit zahlreichen Sinnesgenossen auf den Seiten der Windows-95-Hate-Gallery (**http://www.oeh.uni-linz.ac.at:8001/%7 Echris/HATE/ gallery/**) äußern: geteiltes Leid ist halbes Leid.

Kobra, übernehmen Sie!

Selbst die ältesten und nicht zwangsläufig besten TV-Serien werden von den Privatsendern immer und immer wieder recycelt. Sollte Ihre Lieblingsserie trotzdem gerade nicht gesendet werden, so können Sie sich vielleicht mit der Titelmusik über die größten Entzugserscheinungen hinweghelfen. Kennen Sie z.B. noch die Melodie von »77 Sunset Strip« oder »Daktari«? (**http://www.parkhe re. com/tvbytes/tvthe mes.html**). Brandneu ist die Site zur Serie »Melrose Place« (**http: //www. melrosepla ce.com**), die neben Fotos der Stars auch einen Episodenführer und einen »Chat-Room« bietet, in dem sich Gleichgesinnte über die letzten Entwicklungen am Melrose Place unterhalten können.



Willkomen am Melrose Place

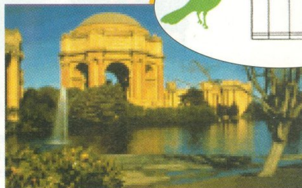
Mitmach-Museum

Das Exploratorium ist ein »Museum zum Anfassen« in San Francisco, in dem sich kleine und »große« Kinder stundenlang beschäftigen können. Zu zahlreichen naturwissenschaftlichen Gebieten wie Meteorologie, Akustik oder Optik dürfen die Besucher selbst aktiv Experimente durchführen. Neueste Errungenschaft des Museums ist ein eigener Webserver, auf dem einige der Experimente präsentiert werden (**http://www. exploratorium.edu**).

Der Voltax-Faktor

Hand aufs Herz, vergessen Sie nicht auch schon mal wichtige Termine wie Geburtstage, Arztbesuche oder Artikelabgabe? Dann lassen

Bu ist nicht da! ??????? ??????? ??????? ????



Das Exploratorium liegt mitten im Golden-Gate-Park

NETZ

ZAK Online

Sie sich einfach per E-Mail daran erinnern. Auf der »E-minder«-Seite (vom englischen »remind« abgeleitet) tragen Sie einfach in ein Formular ein, an welchen Anlaß Sie wann wie oft per E-Mail erinnert werden wollen und schon sollten Knoten im Taschentuch der Vergangenheit angehören. **(http://www.netmind.com/e-minder/e-minder.html)**

Auf den WDR-Seiten beheimatet ist die Homepage zum TV-Magazin »ZAK«, das sich auch schon mal etwas respektloser mit aktuellen politischen und gesellschaftlichen Themen auseinandersetzt **(http://www.wdr.com/TV/zak)**. Auf den ZAK-Seiten gibt's Infos zur Redaktion, den »Hurra Deutschland!«-Puppen und die Themen der kommenden Sendung. Da darf ein digitales Autogramm von Moderator Küppersbusch nicht fehlen... **(ro)**

Friedrich Küppersbusch
Westdeutscher Rundfunk Köln

ONLINE-TICKER

- **Europe Online ist seit dem 15.12. für jeden im WWW zugänglich (http://www.europeonline.com).**
- **Microsoft bietet den Internet Explorer 2.0 für Windows 95, der vom html-Umfang mit Netscape 2.0b3 gleichzieht, gratis auf seiner Website an (http://www.microsoft.com). Bill Gates will indes Anteile am amerikanischen TV-Sender NBC kaufen und mit einem gemeinsamen, online unterstützten Nachrichtenkanal dem Rivalen CNN das Fürchten lehren.**
- **CompuServe wird anstelle von »Mosaic« bei zukünftigen Ausgaben des »WinCIM« Microsofts Internet Explorer beilegen. Wer Telefongebühren beim Download des aktuellen WinCIM sparen will, kann ihn bequem für 2 Dollar direkt bei CompuServe bestellen (GO ORDER).**
- **Apple und Bandai arbeiten an einem Videospiel namens Pippin, das auf Macintosh-Technik basiert und und das außerdem problemlosen Zugang zum Internet bieten soll. Erscheinen soll es in den USA im Spätsommer 1996. Kostenpunkt: wahrscheinlich um die 500 Dollar.**
- **Für Ideen, Anregungen und Kritik an unsere Redaktion gilt nach wie vor die Adresse online@pcplayer.mhs.compuserve.com.**



MEIN WEB, DEIN WEB

Das World Wide Web ist für alle da: Mit dem »Homepage Wizard« von Compuserve basteln Sie auch ohne Programmier-Erfahrung schicke Online-Seiten, die sich jeder Internet-User ansehen kann.

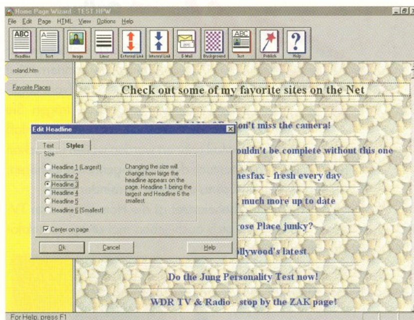
Im Zeitalter des Internets und der Online-Dienste ist eine E-Mail-Adresse auf der Visitenkarte schon nichts besonderes mehr. Der letzte Schrei ist jedoch eine neue Zeile, die mit den kryptischen Zeichen »http://« beginnt. Die Abkürzung steht für »HyperText Transfer Protocol«, also einem Übertragungsprotokoll für Hypertextdateien. Hier handelt es sich um eine Adresse im »World Wide Web« (WWW), einem grafischen »Aufsatz« des Internets.

Diese Web-Seiten bestehen aus Hypertext-Dokumenten. Das kann ein ganz normaler Text mit Querverweisen wie z.B. eine Windows-Hilfedatei sein; die Verbindungen (»Links«) dürfen aber genausogut auf weitere Dokumente oder Bilder, Audio- und Videodateien hinweisen. Etwas vereinfacht gesehen ist so das gesamte WWW aufgebaut: Mit Hilfe der HTML-Sprache (»HyperText Markup Language«) werden Töne und Grafiken mit Textdokumenten verknüpft.

Zaubertricks vom Wizard

Seit Ende letzten Jahres bietet CompuServe seinen Mitgliedern an, auf dem hauseigenen Server eine eigene »Homepage« einzurichten. Der Inhalt dieser Seite kann von allen Internet-Surfern 24 Stunden am Tag abgerufen werden. Bis zu einem MByte Informationen zu Person, Hobbies und beruflichen Interessen kann man so bereitstellen. Um dem Durchschnittsanwender die Angst vor der HTML-Sprache zu nehmen, greift der Homepage Wizard dem Benutzer bei der Seitenerstellung kräftig unter die Arme. Das reicht vom Seitenlayout bis zur Übertragung Ihrer Daten auf den CompuServe-Rechner.Er kann unter G0 HPWIZ kostenlos abgerufen werden.

Nach dem Programmstart bittet Sie der Wizard um einige persönliche Angaben wie Name und Hobbies, die er auf Wunsch auch auf Ihrer Homepage plaziert. Anschließend geht es daran, ein Hintergrundmuster für die Seite auszuwählen. Diese Auswahl dürfen Sie, wie auch alle anderen Angaben, jederzeit wieder rückgängig machen. Nun können Sie mit der eigentlichen Gestaltung beginnen: Überschriften, Texte und Bilder werden auf der Seite plaziert und auf Wunsch mit einer oder mehreren Linien voneinander getrennt. Dabei lassen sich zwar Text- und Bildgröße bestimmen, eine Positionierung ist leider nur linksbündig oder zentriert möglich. Zum Hypertext wird Ihre Seite durch Links, die einen Leser entweder auf eine



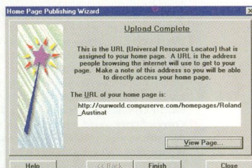
Einfache Seitengestaltung per Drag & Drop

weitere von Ihnen entworfene Seite bringt oder ihn auf eine andere, externe Seite im WWW befördert. Eine solche externe Seite kann z.B. die Homepage eines Freundes sein. Vergessen Sie nicht, auch Ihre E-Mail-Adresse auf der Seite zu vermerken, damit Kommentare und Anregungen in die richtigen Bahnen geleitet werden können.

Bevor Sie Ihr fertiges Werk auf den Server kopieren, sollten Sie testen, ob auch alle Links funktionieren und die Optik der Seite(n) stimmt. Dazu wird die Seite vom Homepage Wizard einfach in dem von Ihnen benutzten Webbrowser wie CompuServe Mosaic oder Netscape aufgerufen.

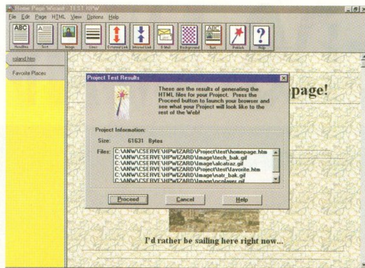
Die Seite ist fertig – was nun?

Jetzt ist der große Augenblick gekommen: Ein Klick auf den »Publish«-Knopf schickt Ihre Dateien auf den Weg nach Ohio. Sie müssen nur noch eine Adresse wie z.B. »Roland_Austinat« angeben, unter der Ihre Homepage bei CompuServe abgelegt wird. Im Normalfall ist diese Endung übrigens auch Ihr Alias, das heißt, Sie können sich ab jetzt auch E-Mail an die Adresse »name@cis.compuserve.com« schicken lassen.



Nach abgeschlossenem Transfer gibt der Wizard die Adresse Ihrer Homepage an

Auch wenn so in kurzer Zeit erstaunliche Ergebnisse erzeugt



Praktisch: der Publishing Wizard läßt eine Bearbeitung der Dateiliste zu.

werden können, lassen z.B. die Formatierungsmöglichkeiten doch etwas zu wünschen übrig. Allerdings gibt es hier einige professionelle Editoren zur Webseiten-Gestaltung wie HoT-MetaL (http://www.sq.com) oder Hot Dog (http://www. sausage.com).

Diese unterstützen dazu die neuesten HTML-Erweiterungen der Versionen 3 und 4 wie Laufschriften, Tabellen usw. Mit diesen Editoren erstellte Seiten können problemlos mit dem Publishing Wizard versendet werden, der auch vom Homepage Wizard benutzt wird. Machen Sie sich aber am besten eine Liste mit den notwendigen Dateien, damit ein Leser Ihrer Seiten nicht plötzlich ins Leere springt, wenn Sie eine Datei vergessen haben.

Such mich – digitale Adressbücher

Jetzt haben haben Sie also Ihre eigene Homepage – aber wie teilen Sie das den anderen 30 Millionen Internet-Benutzern mit? Sie können sich beispielsweise bei »The Meeting Place« (http://www.nis.net/meet/) eintragen lassen, einem ständig aktualisierten Homepage-Verzeichnis. Auch an der Uni von Riverside wird ein solches Verzeichnis mit nun schon über einer Million Eintragungen geführt (http://okra. ucr.edu/okra/). Alternativ dazu können Sie Ihre Homepage-Adresse auch über die Personal-Pages-Sektion von Yahoo! (http://www.yahoo.com) bekanntgeben.

Directory Listing

Austinat, Roland
Munich Germany
roland@cis.compuserve.com
Personal Home Page

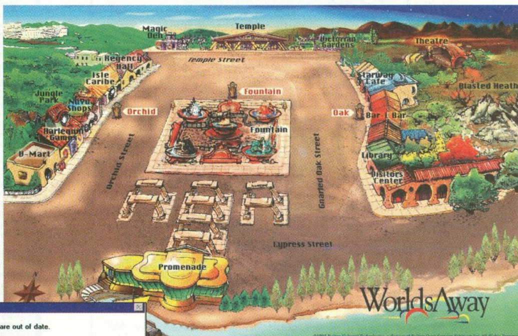
Auch auf CompuServes http://ourworld.compuserve.comhomepages-Verzeichnis wird Ihre Seite vermerkt

Ein Tip zum Schluß: was tun, wenn Sie kein Mitglied bei CompuServe sind und trotzdem Ihre eigenen Homepage haben möchten? Kein Problem: Bei »LookUP!« (http://www.lookup.com) kann jeder zur Zeit noch völlig kostenlos seine eigene Homepage gestalten. **(ro)**

Software

Mit einem neuen Online-Grafikadventure bringt CompuServe Leben in Ihren Computer.

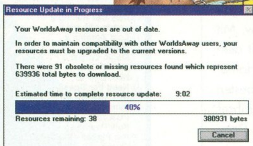
WORLDS AWAY



Die Stadt Phantasus aus der Vogelperspektive

Stellen Sie sich ein Adventure vor, das Sie 24 Stunden am Tag spielen können. Ein Spiel, in dem sich neben Ihnen noch eine nahezu unbegrenzte Anzahl von menschlichen Mitstreitern aufhält. Ein Spiel, das eine LucasArts-ähnliche Benutzeroberfläche besitzt und Ihnen damit die Möglichkeit gibt, sich mit anderen Personen zu unterhalten und die verschiedensten Gegenstände zu manipulieren. Ein Adventure, das wie ein Vergnügungspark ständig erweitert und verbessert wird.

So etwas gibt es nicht? Doch! Seit Ende letzten Jahres hat in CompuServe »WorldsAway« (»WA«) seine Türen geöffnet, ein Mehrspieler-Online-Adventure, das von der japanischen Firma Fujitsu konzipiert und realisiert wurde. Die Idee zu WA ist nicht neu: Schon seit 10 Jahren existieren in den USA und Japan ähnliche Systeme. WA ist im Prinzip eine erweiterte Fassung des »Habitat«-Systems, in das man sich allerdings nur in Japan einloggen kann.



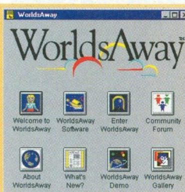
Worlds Away wird automatisch auf dem neuesten Stand gehalten

Die Traumwelt von CompuServe

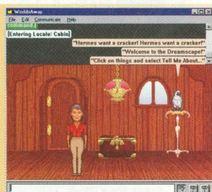
Bevor Sie sich in die Traumwelt (»Dreamscape«) begeben können, benötigen Sie ein ca. 12 MByte großes Softwarepaket, das unter »GO AWAY« zu bekommen ist und nur in Verbindung mit CompuServes WinCIM 1.4 oder höher arbeitet. Wenn Ihnen ein solch großer Download zu lange dauert, weil Sie keinen Ortszugang zu CompuServe in der Nähe haben, können Sie die Software auch auf einer CD für 5 Dollar plus Versandkosten bestellen. Dafür wird Ihnen eine Gutschrift von 5 Dollar auf Ihr Konto übertragen. Das erweiterte WA-Menü führt Sie außerdem in ein eigenes Forum, in dem Sie Fragen und Anregungen loswerden können und sich über aktuelle Ereignisse in Phantasus auf dem laufenden halten können. Lief die Beta-Version der WA-Software ursprünglich nur auf Computern mit mindestens 16 MByte Hauptspeicher, so gibt sich die aktuelle Version 1.0 mit 8 MByte RAM zufrieden.

Worlds Away will einen Schritt weiter als ein herkömmliches Abenteuerspiel gehen: Eine ganze Welt soll hier simuliert werden, in der es neben Parks, Geschäften oder Bars auch eigene Wohnungen gibt. Das alles spielt sich in der schon erwähnten Dreamscape ab, genauer gesagt auf der Insel Kymer. Der Hafen der Stadt Phantasus ist der Ausgangspunkt der vom Spieler gesteuerten Figur, die auch »Avatar« genannt wird. Bevor Sie in die eigentliche Stadt weitermarschieren, sollten Sie Aussehen, Geschlecht und den Namen Ihres Avatars festlegen. Diese Entscheidungen sind nicht entgültig, sondern können im Laufe des Aufenthalts in Phantasus verändert werden.

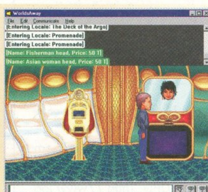
Eine besondere Rolle spielt der Kopf eines Avatars: Er dient als eine Art Statussymbol. So sind manche Köpfe relativ teuer und dementsprechend seltener als andere. Auch die Auswahl ist abgedreht: Es gibt neben »normalen« Köpfen



Das Tor zu Worlds Away



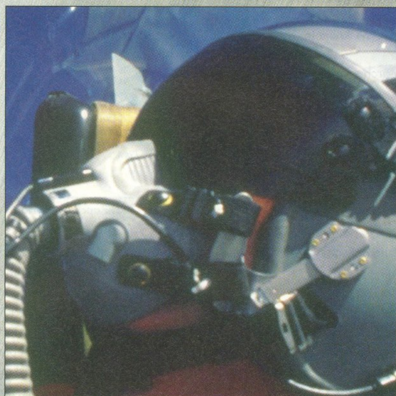
Mit der Argo segeln Sie zur Insel Kymer...



...auf der Sie als erstes Ihr Aussehen festlegen können.

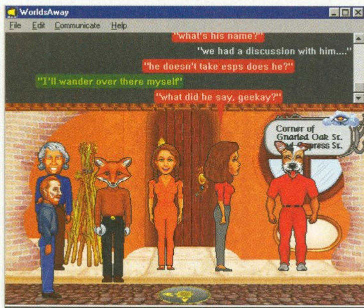
„Für mich ist der **Eurofighter** die mit Abstand **beste Flugsimulation.**“

Florian Stangl (PC Player)





EF 2000 TFX



Avatare unter sich – eine typische Szene in Phantasus.

auch solche von Tieren, Märchenwesen oder Außerirdischen.

Zum Bezahlen von Köpfen und sonstigen Gegenständen benötigen Sie »Token«, die örtliche Währung auf Kymer. Jeder Avatar besitzt ein eigenes Konto, von dem er Token abheben kann. Sollte das Konto wie im richtigen Leben einmal leer sein, so ist das kein Grund zur Sorge: Jede Minute, die Sie sich in WA aufhalten, bringt automatisch neue Token aufs Konto.

Selbst ist der Avatar

Nun ist bloßes Herumlaufen und Kaufen von Gegenständen auf die Dauer ein bißchen öde. Spannender wird's, wenn Sie mit anderen Avataren in Kontakt treten. Neben normalen Gesprächen kann man auch, ähnlich wie in einem regulären Forum, von Avatar zu Avatar kommunizieren. Halten sich dabei mehr als sieben Avatare an einem Ort auf, können aus technischen Gründen weitere Figuren nicht mehr dargestellt werden, sondern werden durch eine Wolke, treffend »Geist« genannt, am oberen Bildschirmrand symbolisiert. Als Geist kann man immer noch mit anderen Avataren per Gedankenübertragung sprechen oder in Phantasus umherschweben. Wöchentlich finden sogenannte »Ghost Races« statt, bei denen es darum geht, einen Kreis um eine Fontäne abzufliegen – wer dies in kürzester Zeit schafft, gewinnt einen Preis. Überhaupt werden sehr viele Aktionen von den Avataren in Eigenaktion geplant: So gibt es beispielsweise Trivia-Shows, bei denen man sein Wissen wie in einem Fernsehratespiel unter Beweis stellen kann oder eigene Zeitungen, die im WA-Forum in den Bibliotheken veröffentlicht werden. Selbst Hochzeiten zwischen Avataren werden in Phantasus im Tempel des Morpheus von den Orakeln durchgeführt. Der Gott Morpheus ist der Legende nach der Schöpfer der Dreamscape. Er wird von den Orakeln vertreten; geheimnisvollen, in wallende Gewänder gekleideten Gestalten. Neben den Orakeln und den Avataren gibt es eine weitere Gruppe, die sogenannten Acolyten, die dem Spieler bei Fragen zur Seite stehen und jederzeit mit einem Piepser herbeigeholt werden können.

In Phantasus stößt man auf einige Türen, die noch verschlossen sind. Hier arbeiten die Techniker von Fujitsu und CompuServe permanent an Änderungen und Erweiterungen des Systems. So sind neben Detailverbesserungen sogar ganz neue Szenarien geplant. Auch soll jeder Avatar demnächst sein eigenes Apartment bekommen, das er sich frei gestalten und einrichten kann. Auf der Ergänzungsliste steht außerdem die Möglichkeit, Briefe und Notizen in WA zu implementieren. Auf diese Weise könnte der »Kymer Clarion«, WAs offizielle Zeitung, dann direkt in Phantasus verkauft werden.

Solche Änderungen werden automatisch beim Betreten der Dreamscape auf Ihre Festplatte übertragen, so daß Sie immer auf dem neuesten Stand bleiben.

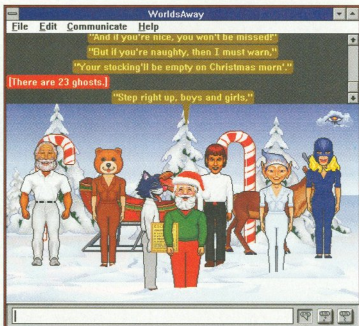
Aktuelleste Ergänzung des Programms ist kurz vor Weihnachten das »Santa Land« gewesen, komplett mit Schlitten und Rentieren des Weihnachtsmannes, der täglich für ein paar Stunden in Phantasus gesichtet wurde. Zahlreiche thematisch passende Gegenstände wie Lebkuchen, Weihnachtsbaumschmuck und Teddybären wurden ebenfalls ins WA-Inventar aufgenommen. Sogar Schneebälle und Schneemannsköpfe wurden gesehen, die aber mit der Zeit dahingeschmolzen sind.

Worlds Away ist sicher nicht etwas für jeden Spieler. So sind gute Englischkenntnisse Pflicht, um bei den Gesprächen oder Trivia-Shows alles zu verstehen. Auch gehört bei dem zur Zeit noch etwas begrenzten Bewegungsumfang ein gutes Maß an Phantasie dazu. Schenkt man allerdings den Worten der Orakel Glauben, so werden neben den Landschaftserweiterungen in naher Zukunft auch »echte« Adventure-Elemente dazukommen. **(ro)**

Acoltye Moria and Acolyte Electra

Cordially invite you to attend their wedding ceremony on Saturday, December 16, at 1 PM WAT. Reception immediately following ceremony at the Meditation Park.

Fast wie im richtigen Leben: auch in Worlds Away wird geheiratet



Der Weihnachtsmann macht auch auf Kymer Halt

GREY

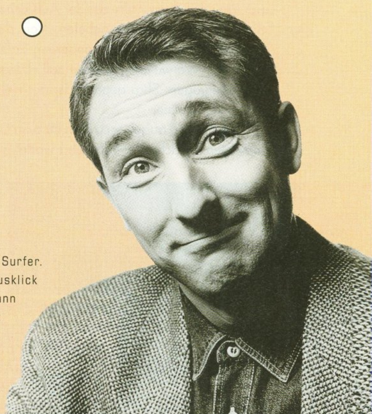


Einfach downloaden. Leichter komm' ich nicht an Software.

Tobias, Hacker.
Kann sich mit AOL über 60 000 Dateien auf seinen Computer kopieren: Spiele, Schriftarten, Treiber, Tools, Bilder, Programme ... Alles kostenlos.

{{{ Einfach anrufen. Leichter kommst du nicht ans neue AOL. }}}

Einfach klasse. Leichter komm' ich nicht ins Internet.



Peter, Surfer.
Kommt per Mausklick ins Internet und kann dort ohne Aufpreis alles machen: WWW, FTP, Newsgroups, Gopher. Und seine eigene Homepage bekommt er mit AOL auch.

AOL ist der neue Online-Dienst, der Ihnen außer Internet und Computer News auch sonst noch alles bietet: eMail, Chatrooms, Download-Software, Nachrichten, Zeitschriften ... Interesse? Testen Sie AOL. Gratis. 10 Stunden lang. Einfach anrufen: 0180-55 22 0 und die AOL-Software kommt ins Haus. Gratis :-)

10 Stunden AOL gratis testen:
0180 55 22 0

Hi world!



GABRIEL KNIGHT 2
THE BEAST WITHIN

Horror ist »in«! Ganz im Bannstrahl schauriger Geschichten um mysteriöse Morde veröffentlicht Sierra den 2. Teil der Gabriel-Knight-Serie.



So sieht Gabriels neuer Wohnsitz »Schloß Ritter« aus.

Programmiererin Jane Janson hat ihrem Krimi-Helden Gabriel Knight eine komplett neue Präsentation spendiert. Während Gabriel im Vorgänger »Sins of the fathers« noch als gezeichnetes Pixelmännchen über den Screen tippelte, tritt er jetzt optisch in die Fußstapfen der »Phantasmagoria«-Heldin Adrienne: Für Gabriel Knight 2 wurden erst Videos gedreht und die Darsteller anschließend in die Computergrafik kopiert.

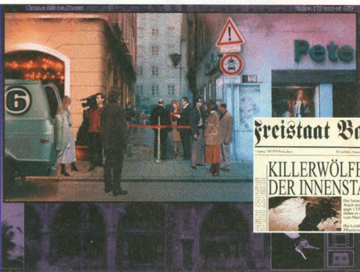
Der Jungschriftsteller Gabriel hatte im ersten Teil eine Reihe unheimlicher Morde im Voodoo-Milieu aufgeklärt. Im Zuge seiner Nachforschungen war er auf deutsche Ahnen gestoßen und hatte so von seiner ursprünglichen Abstammung von einem alten deutschen Rittergeschlecht erfahren. Er erbt ein Schloß in Deutschland, das er zu Beginn von Teil 2 bereits bewohnt. Gerade versucht er sich dort verzweifelt auf das Verfassen des ersten Kapitels seines neuen Buches zu konzentrieren, da wird er um Hilfe bei der Aufklärung eines geheimnisvollen Kindermordes gebeten. Von den verängstigten Nachbarn erfährt er unter anderem, daß ein Zusammenhang mit Werwölfen bestehen soll. Dergestalt bei seiner »Schattenjäger«-Ehre gepackt, ist der Held natürlich nicht mehr aufzuhalten.



Noch sind die Wölfe hinterm Zaun

So findet sich Gabriel nach dem Intro im Elternhaus des ermordeten Mädchens wieder und wartet nur noch auf Ihre Befehle per Mausklick. In bewährter Manier verändert sich der Cursor zum Richtungspfeil für Bewegungen, zum Dolch für Aktionen und morpht in die Form aufgenommener Gegenstände. Nach einigen Funden muß das Inventar gescrollt werden.

Das Abenteuer ist in sechs Kapitel unterteilt, die aber nicht frei anwählbar sind, wie etwa bei King's Quest 7 oder Phantasmagoria. Im ersten Abschnitt, der überwiegend in München und Umgebung handelt, übernehmen Sie Gabriels Rolle. Erste Recherchen in dem neuen Mordfall führen ihn unter anderem an touristisch attraktive Original-Schauplätze wie den Münchner Tierpark Hellabrunn oder den Marienplatz. Wenn der Held letzteren entlangschlendert, wird auf einen einzigen Klick über mehrere Bildschirme gescrollt.



Wie im Vorgänger ziehen auch die Münchner Tatorte den guten Gabriel magisch an...

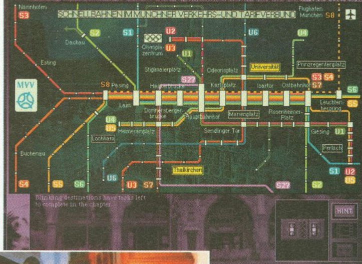
...und die Zeitung berichtet natürlich!



im wettbewerb

The Dig	86
Mission Critical	78
GABRIEL KNIGHT 2	**69**
Phantasmagoria	68
11th Hour	39

Dann gruselt mal schön: Gabriel Knight 2 bietet etwas besseres Spieldesign als Inhaus-Konkurrent Phantasmagoria. Beide Sierra-Titel haben allerdings ihre Probleme beim Spieldesign – da kann man noch so viele Filme auf CD-ROMs breitwalzen. Die besten ernsthaften Adventures gibt es momentan im SF-Genre: »Mission Critical« ist komplex und hat mit seinen Strategieanteilen auch Profis einige Abwechslung zu bieten. Mit »The Dig« gräbt LucasArts momentan allen Konkurrenten das Wasser ab; hier stimmen Aufmachung, Anspruch und Atmosphäre. Gruselig, aber spielerisch öde ist Virgins Spukhausbegehung »The 11th Hour«: In schicken Renderräumen lauern langweilige Denkspielchen.



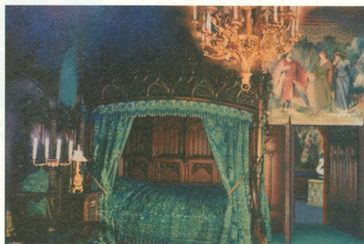
Auf dieser Übersichtskarte gibt's den knappen Hinweis, wo noch etwas zu erledigen ist

◀ Die Videos können Sie sich in zwei Größen ansehen



Grace treibt erneut Studien in der Bibliothek...

...und lernt viel über das Werwolf-Dasein



Dem Kini ins Schlafzimmer geschaut

In Multiple-Choice-Gesprächen fragt sich Gabriel vorwärts und sammelt neben jeder Menge Hinweise auch viele Objekte im Inventar. Auf einer Übersichtskarte sind anwählbare Ziele farblich gekennzeichnet und wenn die Ermittlungen ins Stocken geraten, kann dort die Hint-Taste gedrückt werden. Die Tips beschränken sich allerdings darauf, daß die Orte in der Karte blinken, an denen es noch etwas zu tun gibt; alles weitere müssen Sie selbst rausfinden. Am Anfang und Ende der Kapitel erfolgen jeweils längere Videosequenzen, die Sie ebenso wie bereits geführte Gespräche später abspielen können.

Im zweiten und vierten Kapitel schlüpfen Sie in die Rolle von Gabriels Assistentin, Grace Nakimura, die in seiner Abwesenheit ihre Nachforschungen in und um Schloß Rittersberg beginnt. Hier wird die Super-VGA-Grafik schon merklich schummriger. Grace recherchiert fleißig in der Bibliothek und Archiven über Werwölfe und macht sich in Gesprächen mit den Einheimischen schlau. Die Essenz ihrer Forschungsarbeit schreibt sie zum Nachlesen in ihr Notizbuch.

Dunkle Vorahnungen steigern dabei langsam aber sicher die Spannung, zumal nun auch noch die Geschichte um König Ludwig II. beigemengt wird und sich ungeahnte Verbindungen herauskristallisieren.

Gespeichert werden kann fast jederzeit. Das Spiel läuft unter DOS und, wenn die Grafikkarte schnell genug ist, auch unter Windows. Die englische Sprachausgabe ist zwar ganz gut verständlich; wer aber seinen eher lückenhaften Englischkenntnissen nicht traut, sollte lieber zur geplanten komplett deutschen Version greifen. Das US-Original hat allerdings einen »Vorteil«: Die Verständigungsprobleme zwischen dem US-Knaben und den Eingeborenen des bayrischen Voralpenlands kommen erheiternd rüber. Zumal Sierra für die entsprechenden Videos keine »richtigen« Krauts auftreiben konnte, sondern Amerikaner akzentreich drauflosplappern läßt. Ein Highlight für Freunde unfreiwilliger Komik! (ms)

monika stoschek

Gabriel und Grace dürfen durchgehend logische und passable Rätsel lösen, erhalten zahlreiche interessante Objekte und durch den zeitweiligen Heldentausch gibt's Abwechslung. Die Spannung steigt in der Story langsam an und humorige Szenen lockern das Ganze auf.

Die Qualität der Videos ist ordentlich; außerdem kann man sie abbrechen, was ungeduldige Naturen ebenso freuen wird wie die Tatsache, daß die Spielfiguren sich relativ flott bewegen.

Mich stört die gelegentliche Klischeehaftigkeit der Darstellung bayerischer Lebensart nicht, da sie eher liebenswert kurios wirkt. Unfreiwillig komisch und spannungsmindernd ist allerdings der amerikanische Akzent der Schauspieler. Highlight: Der finstere Polizist, der Gabriel mit einem unnachahmlichen »Nain, ick sprecken kaine English!« anraunzt.

Den Sprung vom »ganz nett«- ins »richtig gut«-Lager verhinderte das arg leichtgewichtige Spieldesign. Zwischen den sporadischen Puzzles gibt es viel geistigen Leerlauf, wo Sie den Bildschirm nach anklickbaren Details absuchen. Ähnlich müde sind die zahlreichen Dialoge, bei denen man wieder nur einfach alle Punkte der Reihe nach durchklickt. Gabriel Knight 2 ist zwar nicht so unfair wie sein Vorgänger, aber das Spieldesign wirkt im Vergleich zum Videoclip-Aufwand etwas vernachlässigt.

gabriel knight 2

- ☐ 320 x 200 Pixel
- ■ 640 x 480 Pixel
- ☐ 1024 x 768 Pixel
- ☐ Hi-/Truecolor
- ■ S'Blaster Mono
- ■ S'Blaster Stereo
- ■ General MIDI
- ■ Gravis Ultrasound
- ☐ CD-Audio
- ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Sierra
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	Deutsch; in Vorbereitung
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 20 MByte
CD-Belegung:	ca. 3800 MByte auf 6 CDs
Anzahl Spieler:	1

69

TILT

Die Invasion der 3D-Flipper nimmt kein Ende. Nach Sierra mit »3D-Ultra Pinball« und Empires »Pro Pinball« schickt jetzt Virgin seine Render-Tische ins Rennen.



Der »Monster«-Flipper im bildschirmfüllenden 3D-Modus; hier bei der höchsten Auflösung von 800 x 600 Pixeln. Im Punktefeld läuft ein Zwischenspiel.

Starker Konkurrenzdruck zwingt zu Innovation. Selbst Flipper-Programmierer sind nicht resistent gegen diese Binsenweisheit. Die Besonderheit von Virgins »Tilt«: Sie können sich entscheiden, ob sie auf einem scrollenden Spielfeld antreten wollen oder lieber den Tisch auf einen Blick sehen. Bei der niedrigsten Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten wird in 3D gescrollt, während bei der höchsten Auflösung von 800 x 600 auf einem Vollbildtisch gespielt wird. Wer sich für 640 x 480 Pixel entscheidet, hat die Wahl: entweder 3D-Vollbildmodus oder scrollende 2D-Darstellung. Es stehen insgesamt sechs Flipper zur Auswahl, an denen bis zu vier Spieler mit je fünf Bällen ihr Können unter Beweis stellen. Der »Star Quest«-Flipper mit seiner an »Outpost« erinnernden Raumstation, der »Funfair«-Tisch mit dem Rummelplatzthema und »Gangster« bieten thematisch Bewährtes. Auch das mittlelalterliche »Myst & Majik«, »Roadking« und der »Monster«-Flipper warten mit gängigen Themen auf. Keinem der Tische mangelt es jedoch an Unmengen von Features wie Multi-Ball-Spiel, Animationen und Zwischenspiele im Punktefeld. Zahlreiche, jeweils in Fenster eingeblendete Rendersequenzen zeigen die Kugel auf abenteuerlichen Wegen. Mal darf sie Riesenrad fahren, landet im Schmelzofen, oder rollt in den U-Bahn-Schacht. **(ms)**



Hier sehen Sie ein und den selben Tisch in den beiden Grafik-Modi: Oben in 3D »am Stück«, unten in der niedrigsten Auflösung, bei der ein Bildausschnitt gescrollt wird.

monika stoschek

Scrollen oder nicht scrollen, das war bisher die Frage. Mit der simplen Idee, dies optional einstellbar zu machen, flippert sich Virgin auf einen der ersten Plätze in der Pinball-Konkurrenz.
Die Krone des Flipperkönigs bleibt Tilt wegen diverser unverständlicher Mankos allerdings verwehrt. Im 3D-Vollbild sind die Tische so flach geraten, daß einige Details am Tischkopf zu futzelig werden. Manche Schläger sind auflösungsbedingt kaum sichtbar. Simulationstechnisch ist hier Pro Pinball besser. Auch das Fehlen jeglicher Einstellmöglichkeiten in puncto Schwierigkeit, Ballanzahl oder Neigungs- und Sichtwinkel der Tische schmälert die Qualität.
Genug gemeckert, Innovationen sind im Flippergenre zugegebenermaßen nicht unbedingt die leichteste Übung. Es wurden viele nette Gags zur Motivation eingebaut, die physikalische Umsetzung der Flipper ist zufriedenstellend und der Sound in Ordnung. Auch Kennern bietet Tilt viel Spiel für relativ wenig Geld.



tilt

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 800 x 600 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Flipper
Hersteller:	Virgin
Ca.-Preis:	DM 70,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; minimal
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: 486er (66 MHz), 16 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 4 oder 54 MByte

CD-Belegung: ca. 135 MByte

Anzahl Spieler: 1 – 4



Wer nicht hören will, braucht gar nicht erst anzurufen.

PanaSync 15MM

Panasonic

PanaSync 15MM

Multimedia Monitor mit DOME-Soundsystem

- Das Stereo-Lautsprechersystem mit "unsichtbarer" Frontabstrahlung -

Bildröhrentyp:	15" Flat Screen, AGRAS Beschichtung
Auflösung:	1024 x 768 bei 85 Hz
Audio:	2 x 2W Ausgangsleistung 100Hz - 20 kHz Frequenzbereich
Mikrofon:	integriertes Kondensator Mikrofon
"Plug and Play":	DDC1/DDC2b
Strahlungsarm:	TCO´92



Das Neuartige an den 15" oder 17" Multimedia-Monitoren der PanaSync MM-Reihe können Sie dank der flimmerfreien Darstellung nicht nur sehen. Bei Ihrer nächsten Multimedia-Anwendung werden Sie es vor allem hören: das Dome-Stereosoundsystem. Und für den – wohlgemerkt nur theoretischen – Fall, daß Ihnen an Ihrem PC einmal das Hören vergeht, gibt's ja unsere 24-Stunden-vor-Ort-Garantie. Auf Wiederhören unter Telefon: **040/85 49 24 77.**

Panasonic

Computer Products

CYBERMAGE
DARKLIGHT AWAKENING

Origins neuer 3D-Bolide wandelt auf »System Shock«-Pfaden: Appetitliche Rätsel, eine prickelnde Handlung und jede Menge Action mit einem Cyborg auf der Flucht.



Nachdem wir die Roboter erledigt haben, schnappen wir uns den Panzer und räumen erst mal den Level auf (SVGA)



Gegen diesen starken Gegner helfen nur die besten Waffen (VGA)

Origin hat bereits mit den beiden »Ultima Underworld«-Programmen sowie »System Shock« bewiesen, daß 3D-Spiele nicht pure Actiontitel mit blasser Handlung sein müssen. Vielmehr kombinierten die Texaner detaillierte Levels mit knackigen Puzzles und einer komplexen Story, die sich durch diverse Gespräche weiterentwickelt. Diesen Weg hat Designer David Bradley (bekannt durch »Wizardry«) bei »Cybermage: Darklight Awakening« konsequent eingehalten und der Konkurrenz wieder einmal gezeigt, was man aus dem altbekannten 3D-Genre noch herauskitzeln kann. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Cyborgs, der vor den Häschern der Firma fliehen muß, die ihn züchtete.

Auf den ersten Blick sieht Cybermage wie viele andere Clones des in Deutschland indizierten »Doom« aus. Der Spieler läuft durch lange Gänge oder Städte, muß diverse Gegner ausschalten und Gegenstände aufsammeln. Origin hat sich aber viel Mühe mit Details gegeben, sowohl grafisch als auch spielerisch. Im Gegensatz zu anderen Programmen wird beispielsweise die Stadt nicht ausschnittsweise gezeichnet, sondern als ganzes. Dadurch wirken die Häuserschluchten »echter«, denn das Straßennetz ist dank diverser Einwohner lebendig. Polizisten oder Roboter nehmen Sie von Dächern oder hinter Mauern stehend unter Beschuß, Passanten laufen von Haus zu Haus und Sie versuchen, die gefährlichen Polizeigleiter nicht anzulocken.

Die meisten Gebäude darf der Spieler betreten, so etwa eine Bar, Discos, Firmenkomplexe, einen Waffenladen oder ein Krankenhaus. Aufzüge und Treppen verbinden meistens mehrere Stockwerke miteinander, weswegen Sie den virtuellen Kopf heben oder nach unten blicken dürfen. Zusätzlich zu den normalen Bewegungen kann Ihr Alter Ego springen und Leitern hochklettern oder sich ducken, um in niedrige Gänge zu kriechen.

Damit der Spieler nicht hilflos durch die lebensfeindliche Umgebung stolpert, besitzt er dank eines implantierten Edelsteins magische Kräfte. Mit deren Hilfe und seiner Mana-Kraft darf er diverse Zaubersprüche auf die Gegner loslas-

Das Comic-Intro im Halbzeilenmodus ist ähnlich martialisch wie das eigentliche Spiel



im wettbewerb

Nur System Shock hat noch mehr zu bieten als das spannende Cybermage. Die Gründe: Die Puzzles sind noch etwas knackiger, der Schwierigkeitsgrad läßt sich besser einstellen und Einsteiger kommen eher zum Erfolg. Witchaven kombiniert ebenfalls Action, Puzzles und Rollenspiel-Elemente, kann aber nicht so fesseln wie die Origin-Konkurrenz. Obwohl Terminator: Future Shock grafisch nicht ganz auf der Höhe ist, besticht es durch die traumhafte Steuerung, satte Action und eine komplexe Handlung. Genau diese Element fehlt Tekwar; zusätzlich sorgen spielerische Mängel für gelegentlichen Frust.

System Shock CD	91
CYBERMAGE: DARKLIGHT AWAKENING	**84**
The Terminator: Future Shock	78
Witchaven	74
Tekwar	61

Das Waffenarsenal ist beachtlich, muß aber etwas umständlich gewählt werden (SVGA)

In diesem dreidimensionalen Rätsel müssen Sie über die Plattformen hüpfen oder darunter durchfliegen (VGA)

Diese Tänzerin hilft uns bei der Flucht vor den Häschern (SVGA)

sen, solange die Kraft reicht; dann müssen Sie warten, bis die Energien regeneriert sind oder das Mana erschossener Gegner aufnehmen. Wieviel Kraft und Sprüche Sie beherrschen, hängt von Ihrer Erfahrung ab, denn ähnlich den Erfahrungspunkten in Rollenspielen wird Ihre Spielfigur bei Cybermage allmählich stärker.

Im weiteren Verlauf finden sich in den Räumen, die Sie durchsuchen, immer wieder Waffen und Munition, so daß Sie bald ein ansehnliches Arsenal beisammen haben. Im Waffenladen der Stadt gibt es gegen harte Währung fast alles an Munition, Bomben und Lasern, was das Herz begehrt. Die nötigen Finanzmittel mopst man am besten aus den Wohnungen der Bürger und versucht, die Barschaften am Spielautomaten aufzubessern. In einem der Level gibt es auch die


Um auf einem Pentium 100 in Super VGA flüssig zu spielen, müssen Sie den Bildschirm derart verkleinern


Sobald wir unseren Kameraden befreit haben, erfahren wir die nächsten Schritte (VGA)




Der gestohlene Polizeigleiter wird zum Angriff auf das Gefängnis benutzt (SVGA)

Chance, auf den Ausgang eines Kampfes zwischen Gladiatoren in der Arena zu wetten.

Das Salz in Origins 3D-Suppe sind die vielen Gesprächspartner, auf die Sie in den jeweiligen Levels stoßen. Freunde verraten, wohin Sie sich als nächstes wenden müssen; Agenten und Spitzel versorgen Sie mit Namen und den nötigen Codekarten. Dialoge sind zwar nicht möglich, doch wird die fesselnde Handlung so dramatisch erzählt, daß sich der Spieler dieser Wirkung kaum entziehen kann. Kleine Effekte wie der hinterhältige Mord an einem Spitzel geben der Geschichte richtig Pfeffer und lassen den Adrenalinspiegel in die Höhe schnellen.

Die Puzzles bestehen nicht nur aus dem Sammeln von Schlüsseln und dem Öffnen der Türen. Sie müssen z.B. auch defekte Schaltungen richten oder umprogrammierte Roboter wieder mit der richtigen Software versorgen, um sie auf Ihre Seite zu bringen. Die Grafik-Engine ermöglicht auch Rätsel, die sich über drei Dimensionen erstrecken. Mit dem Düsenspringer-Rucksack erreichen Sie diverse Plattformen, die in unterschiedlichen Höhen und Abständen angeordnet sind. Wer sich den richtigen Weg nicht vorher überlegt, muß immer wieder an den Ausgangspunkt zurückkehren, da die vertrackte Anordnung der Ebenen nur eine Lösung zuläßt.



In diesem Laden kaufen Sie Waffen oder lassen den Gleiter reparieren (SVGA)

Ein netter Gag ist die Möglichkeit, mit den kleinen Panzern der Gegner oder einem Polizeigleiter auf die Jagd zu gehen. Das geht zwar nur an bestimmten Stellen, ist aber eine willkommene Abwechslung, da sich die Fahrzeuge an besonders harten Stellen prima bewähren.

Cybermage unterstützt Standard-VGA mit zwei verschiedenen Auflösungen der Sprites. Bei 8 MByte Hauptspeicher sind Sie auf grobpixelige Gegner beschränkt, mit 16 MByte kommen Sie in den Genuß der hochauflösenden Objekte. Besitzer eines superschnellen Pentiums dürfen auch in Super-VGA spielen, doch selbst mit einem Pentium 100 muß das Sichtfenster verkleinert werden, da sich andernfalls die Grafik zu Tode ruckelt. Ärgerlich ist, daß Sie das Spiel neu installieren müssen, um die Auflösung zu ändern. Wenigstens lassen sich die drei Schwierigkeitsgrade jederzeit ändern.

Auf der CD sind neben dem englischen Original auch die aufwendig lokalisierten Fassungen für Frankreich und Deutschland zu finden. **(fs)**

florian stangl

Vorsicht, Suchtgefahr: Wer einmal den etwas zähen ersten Level hinter sich gebracht hat, kann sich der abwechslungsreichen Handlung kaum noch entziehen. Seit System Shock gab es kein Spiel mit ähnlich viel Atmosphäre und einem so fidelen Mix aus Action und Adventure.

Obwohl Origins neues 3D-Epos deutlich actionlastiger ist, kommen Rätselfreunde ebenfalls auf ihre Kosten. Der praktische Rekorder hilft Ihnen dabei, alle Informationen später in Ruhe noch einmal anzuhören und auszuwerten. So lassen sich mit etwas logischem Denken alle Puzzles gezielt lösen und die Handlung schreitet zügig voran. Lästig ist nur die magere Automap.

Der knackige Schwierigkeitsgrad frustriert Einsteiger, da sich im Gegensatz zu System Shock der Actionlevel nicht zugunsten härterer Rätsel abschwächen läßt. So hilft nur ständiges Speichern und ein überlegtes Vorgehen, um gegen die gegnerische Übermacht eine reellle Chance zu haben.

cybermage: darklight awakening

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI □ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Origin/Electronic Arts
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM; Für SVGA: Pentium (120 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 10 – 135 MByte
CD-Belegung:	ca. 340 MByte
Anzahl Spieler:	1

84

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88

Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

3D Atlas - Windows 95	**A**	**89,99**
3D Ultra Pinball	**A**	**69,99**
3D Lemmings	V	89,99
11th Hour	**A**	**89,99**
11th Hour Limited Edition	**A**	**89,99**
Aces Collection	A	69,99
Across the Rhine (1944)	V	94,99
Action Soccer	V	74,99
AD&D 2: Masterpieces	**E**	**74,99**
(Al Quadim, Dark Sun 1 & 2, Ravenloft 1 & 2, Menzoberanzan)		
Addams Family Pinball	A	74,99*
After Shock	A	84,99*
Air Havoc Controller	V	74,99
Albion	**V**	**84,99**
Alien Odyssey	**V**	**69,99**
Aliens	**V**	**74,99**
Alone in the Dark 3	V	74,99
America 1861 - Civil War	V	84,99
Archibald Applebrook	V	74,99
Ascendancy	V	84,99
Assault Rigs	A	79,99*
Asterix	V	69,99
Atari 2600 Action Pack	V	59,99
Batman Forever	A	89,99*
Battle Beasts	A	84,99
Battle Isle 3 WIN	V	84,99
Battle Race	A	79,99*
Bazooka Sue	V	84,99*
Berlin Connection	V	79,99
Bermuda Syndrom	A	84,99
Bernhard Langer Golf	**V**	**69,99**
Biing!	V	59,99
Bioforge Mission Disk	V	44,99*
Bioforge Gold	V	84,99*
Bitmap Brothers Compilation	A	59,99
Bleifuß	**A**	**54,99**
Blind Date WIN	V	59,99
Bolo	V	54,99
Brett Hull Hockey 95	A	79,99
Bundesliga Manager 3	**V**	**69,99**
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Buried in time	V	79,99
Burn Cycle	V	79,99
Burning Steel 3	A	84,99
Burning Steel 4	V	74,99*

Komplettlösungen in riesiger Auswahl je DM 12,99

Caesar 2	**V**	**79,99**
Capitalism	V	79,99
Carriers Strike Forces	**V**	**79,99**
Caribbean Disaster	**V**	**84,99**
Champion Chip Manger 2	**V**	**89,99**
Chewy - Ecs von F5	**V**	**74,99**
Chronomaster	**A**	**79,99**
Civ Net	V	89,99*
Cobra Powerpack	A	35,99
Command:Aces of the Deep	**V**	**79,99**
Conquest of the New World	A	89,99*
Conquerer	V	i.Vorb.
Cranberries	?	49,99*
Crusader No Remorse	V	79,99
Cybermage-Darklight Awakening	**V**	**79,99**
Cyber Judas	A	i.Vorb.
Cyber Bikes	V	i.Vorb.
Cyberspeed (WIN95)	V	74,99*
D-Info (Telefonverzeichnis)	V	44,99
Daedalus Encounter	V	89,99
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenery 3)	A	74,99*
Darker	A	79,99
Dark Universe	V	79,99
Das Schwarze Auge 2	V	79,99
- Lösungsbuch	V	24,99
- Audio CD		24,99
Das schwarze Auge 3	V	i.Vorb.
Death Gate	E/V	i.Vorb.
Deathkeep	E	74,99*
Deep Sea (X-COM,Subwar 2050)	V	54,99*
Delphine Classic Collection	a	54,99
Der Meister	V	59,99
Der Planer 2	**V**	**79,99**
Der Reeder	V	79,99
Der Talismann	**V**	**74,99**
Descent	A	79,99
Destruction Derby	**A**	**89,99**
Die Fugger	V	i.Vorb.
Die Schlümpfe : Comic Buch	V	54,99
Die Siedler 2 - Veni,vidi,vici	V	84,99*
Dime City	**V**	**79,99**
Digital Dreamware	?	39,99
Double Trouble	A	i.Vorb.
Dungeon Master 2 & Komplettlösung	V	99,99
Earth Command	A	74,99*
Elder Scrolls 2	?	i.Vorb.
Elisabeth 1	V	i.Vorb.
Empire 2	E	69,99
Endorfun	**A**	**59,99**
Entomorph: Plague o.t.D.	A	74,99*
Erben der Erde	V	84,99
Extractors	A	59,99
Extreme Pinball	**A**	**54,99**
Fade to Black	V	84,99
Fatal Racing	A	64,99
Fifa Soccer 96	V	79,99
Fighter Duel	A	69,99
Flight of Amazon Queen	V	79,99
Flight Unlimited	V	89,99
FS 5 Designer 2.0	V	69,99
FS5 European 1	V	54,99
FS5 Flight Shop	A	79,99
FS5 Hawai	E	45,99
FS5 Scenary Deutschland Nord	A	49,99*
FS5 British Isles	A	49,99
FS5 Scenary Kanarische Inseln	A	59,99*
Flugsimulator 5.0 Scen. Las Vegas	A	59,99
Flugsimulator 5.0 Scen. München	V	54,99
Flugsimulator 5.1	V	114,99
Flying Tigers	A	i.Vorb.
Formula One Grand Prix 2	V	99,99*
Frankenstein	V	89,99*
Freddy Pharkas	A	44,99
Fritz 1	V	44,99
Full Throttle (Vollgas)	V	84,99
Future Dimension	V	59,99
Gene Wars	V	79,99*
Grand Prix Manager (F 1)	**V**	**84,99**
Hammer of the Gods	V	79,99
Hardball 4	A	79,99
Hattrick	V	79,99
Heart of Darkness	A	i.Vorb.
Hereos of Might & Magic	**V**	**79,99**
Hexen	**V**	**89,99**
High Seas Traders	V	69,99
Hugo 3	**V**	**74,99**
Ice & Fire	A	74,99*
Inca Collect.(Inca 1&2&Audio CD)	V	69,99
Incredible Cars	V	49,99*
Incredible Toons	A	59,99*
Indesstructibles	V	i.Vorb.
Indy Car 2-Enhanced Version	**A**	**79,99**
Innocent 2	A	69,99*
Iron Angel	V	i.Vorb.
Jagged Alliance	V	89,99
Jewels of the Orakel	V	84,99
John Madden Football 96	A	79,99*
Kingdom-The Far Reach.	A	89,99
Kings Quest Collection	A	84,99
King´s Quest 7	V	84,99
King´s Quest Collection (1-6)	A	84,99
Klik´n Play	V	84,99
Klik ´n´Play Gamepack	V	69,99
Knight´s Chase	V	84,99*
Knights of Xentar	V	94,99
Krypton Egg	V	44,99
Kyrandia 3	V	79,99
Lands of Lore 2	V	i.Vorb.
Last Dynasty	V	79,99
Legions	A	79,99*
Leisure Suit Larry 6	V	79,99
Leisure Suit Larry Collection (1-6)	A	84,99
Lemmings für Windows	A	49,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry	A	59,99
Links 386 Data CD´s je	E	49,99
Links 386 Troon North	E	54,99*
Lion	V	69,99*
Live Action Football	A	79,99
Locus	A	89,99*
Lords of the Realm	V	69,99
Lost Eden	A	79,99
Lost in Town	V	i.Vorb.
Lucas Arts Cl. Simulations	A	84,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		
Mad TV 2	V	79,99*
Magic Carpet II	V	79,99
Magic the Gatering (WIN 95)	V	99,99*
Marco Polo	A	74,99*
Mad TV 2	V	79,99*
MAXX	?	79,99*
Mechwarrior 2	**V**	**79,99**
Mega Pack 3	A	77,99
(Vortex, Novastorm, Lemmings, Chronicles, Cyclones, Megarace, Dragons Lair, Reunion, TFX, Journeman Project)		
Megapack 4	**A**	**84,99**
(Panzer General, Tornado + Mission, Dragon Lore, Dawn Patrol, Space Ace, Black Knight, Empire Soccer 94, Savage warriors, Aegis, Orion Conspiracy)		
Micro Machines 2	A	69,99
- Special Edition	A	i.Vorb.
Millenia	**V**	**59,99**
Mirage	E	89,99*
Mission Critical	A	79,99*
Monopoly	**V**	**69,99**
Monsterized	V	i.Vorb.
Mortal Coil	V	64,99*
MTV´s Club Dead	A	49,99
Myst Special Edition	**V**	**69,99**
NASCAR Racing	A	79,99
Nascar Track Pack	A	39,99
Navy Strike	A	99,99*
NBA JAM Tournement	A	89,99*
NBA Live 96	V	79,99*
NCCA Basketball 2	A	i.Vorb.
Need for Speed	A	79,99
Networks	V	84,99
NHL Hockey ´96	V	79,99
Knights of Xentar	V	89,99
One must fall	V	69,99
Panic in the Park	A	79,99
Panzer General 2 (WIN 95)	V	74,99*
Panzer General 2 (WIN 95)	E	74,99*
Paparazzi	E	79,99
Petko	V	69,99
PGA Tour Golf ´96	V	79,99
Phantasmagoria (7 CD´s)	E	84,99
Phantasmagoria (7 CD´s)	V	84,99*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	A	74,99
Pinball Fantasies Deluxe	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99
Pinball Mania	A	59,99
Pinball Wizard 2000	v	69,99*
Pinball World	**A**	**69,99**
Pitfall (Win 95)	V	79,99
Pole Position	V	89,99*
Police Quest 4	V	79,99
Police Quest Collection	A	84,99*
Pool Champion (WIN 95)	A	69,99*
Power Flight	A	69,99
(F 15 Strike Eagle 3, F117A Nighthawk, Gunship 2000)		
Powerhouse	V	59,99
Primal Rage	A	79,99
Prisoner of Ice	V	84,99
Project Paradise	A	69,99*
Pro Pinball - The Web	**V**	**59,99**
Prototype	A	79,99
PsiMaster	V	89,99*

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Command & Conquer	**V**	**69,99**
Creature Shock	**V**	**39,99**
Hi Octane	**V**	**39,99**
Little Big Adventure	**V**	**69,99**
Magic Carpet+Data Hidden W.	**V**	**49,99**
Marine Fighters (US Navy F. Data)	**V**	**29,99**
Wing Commander 3	**V**	**79,99**
Wing Commander 1 & 2	**A**	**39,99**

Angebote, solange Vorrat reicht

Psycho Pinball	A	74,99
Pyrotechnica	A	54,99
Q - POP	V	69,99
Quest for Glory 4	V	79,99*
Quick the thunder rabbit	A	29,99
Rally Championship	A	59,99
Ran Fun Special	V	32,99
Ran Soccer	**V**	**79,99**
Ran Trainer	V	87,99
Ran Trainer 2	V	i.Vorb.
Raven Project	**V**	**74,99**
Rebell Assault 2	**E**	**69,99**
Rebell Assault 2	V	84,99*
Revolution X	A	89,99*
Ring der Nibelungen	A	69,99*
Ripper	V	79,99*
Road Warrior	A	59,99
Robinsons Requiem	A	79,99
Saga of Aces	A	69,99
Scavenger	A	i.Vorb.
Sensible Golf	A	64,99*
Sensible World of Soccer	**A**	**79,99**
Shanghai Great Moments	V	79,99*
Shockwave Assault Win 95	**V**	**79,99**
Sid Meier Classics	**V**	**84,99**
(Colonization, Civilisation, Railroad Tycoon, Pirates Gold)		
Silent Hunter	A	74,99*
Silent Steel	V	109,99*
Silverload	V	69,99
Sim City 2000 WIN95	V	i.Vorb.
Sim City 2000 Collection	**V**	**94,99**
(URK+Scenary 1+Bonus-Städte London, Venedig, Sydney)		
Sim Isle	**V**	**79,99**
Simon the Sorcerer 2	**V**	**79,99**
Simon theSorcerer 1 & 2 Spec. Edition	V	94,99
Sim Tower	**A**	**79,99**
Sim Tower	V	79,99*
Sim Town	**V**	**69,99**
Skaphander	V	64,99
Slipstream 5000	V	69,99
Space Academy	A	i.Vorb.
Space Marines	V	79,99
Space Quest 6	V	79,99
Space Quest Collection (1-5)	V	84,99
Star Trek: Next Generation	V	99,99
Star Trek Judgement Rites Enhanced	E	89,99*
Star Trek Omnipedia/Encyclopedia	E	79,99
Star Trek Technical Manual	**V**	**99,99**
Steel Panthers	**V**	**74,99**
Stonekeep	V	99,99*
SU - 27 Sukhoi	**A**	**74,99**
Super Karts Plus	A	49,99*
Talismann	**V**	**69,99**
Terminal Velocity	A	69,99
TFX EF2000	**V**	**89,99**
The Beast Within	?	i.Vorb.
The Dig	**E**	**69,99**
The Dig	V	84,99*

PC 3,5" noch immer und viele Sony Playstation Spiele lieferbar

The Scroll	V	59,99
This Means War	V	84,99*
Thunderhawk 2	V	79,99*
Thunderscape	A	74,99*
Tie Fighter	E	69,99*
Tilt	**A**	**54,99**
Tiny Troops	A	69,99*
T-MEK	A	79,99*
Total Distortion	**E**	**74,99**
Tower	**A**	**89,99**
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	59,99
Transport Tycoon Deluxe	**V**	**84,99**
Trial by Magic	A	i.Vorb.
Tri - Tryst (Windows 95)	A	i.Vorb.
Tuneland	V	69,99
Turrican 2	**V**	**59,99**
UEFA Champion League	A	74,99*
Urmels Filstudio	V	79,99
US Navy Fighter Gold	**V**	**84,99**
USS Ticonderoga	A	74,99
USS Ticonderoga (WIN)	A	74,99*
Virtua Chess	V	79,99
Vollgas	V	84,99*
Warcraft 2	**V**	**79,99**
Wargame Bundle	E	79,99
(American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warlords)		
Warlords 2 Deluxe	E	74,99
Warriors	V	79,99
Waterworld Action	V	89,99*
Waterworld Strategy	V	89,99*
Wayne Gretzky All Stars	A	74,99*
Werewolf vs. Comanche	**V**	**79,99**
(Update und Netzwerkfähig)		
Westwood Compilation	V	79,99*
Wetlands	**V**	**59,99**
Whales Voyage´s II (Windows)	**V**	**84,99**
Willi Lemkes Fussballmanager	V	64,99
Wing Armada Windows	A	74,99*
Wing Commander 4	**V**	**99,99***
Wing Commander 4	E	99,99*
Wipeout	**A**	**89,99**
Witchaven	**A**	**79,99**
Wolf	V	74,99
Wolf-The Simulation	?	69,99
Woodruff (Goblins 4)	V	79,99
Worms	**V**	**69,99**
Wrath of Earth	A	54,99
WWF Wrestlemania	A	i.Vorb.
X - Wing Enhanced	**V**	**69,99**
X - Wing Collection	V	79,99*
Z	?	69,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

7th Guests	A	24,99
Aces over Europe	**V**	**9,99**
Action Pack	**E**	**24,99**
Alien Logic	A	35,99
Alone in the Dark 1	V	34,99
Alone in the Dark 1 plus 2	V	49,99
Battle Isle 2 Pack incl. Scenary CD	V	74,99
Beneath A Steel Sky	A	24,99
Bureau 13	V	19,99
Burning Steel 2	V	39,99
Civilisation	**A**	**35,99**
Dark Sun 2	A	35,99
Das schwarze Auge 1	V	44,99
Dawn Patrol	V	29,99
Day of Tentacle	V	34,99
Der Clou plus Profidisk	**V**	**29,99**
Die Siedler	**V**	**39,99**
Die total verrückte Rally	V	39,99
Die total verrückte Rally m. Gamepad	V	54,99
Dreamweb	V	29,99
Dune 2	V	39,99
EA Sports Rugby	E	39,99
Elite 2	V	24,99
F 14 Fleet D./1942/Wings of Glory	**V/A**	**54,99**
Fifa 95/PGA Tour Golf/Formula 1 GP	**A**	**59,99**
Gobliins 1 und 2	V	24,99
Hell (Adv. Point)	V	24,99
Hellfire Zone	A	24,99
Hole in One	A	24,99
Hollywood Pictures	V	69,99
Inca 1	V	29,99
Indy Car Racing	A	24,99
Kings Quest 6	V	24,99
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	V	35,99
Labyrinth of Time (EA Classic)	A	29,99
Lands of Lore	V	35,99
Lost in Time	V	24,99
Made in Germany	**V**	**59,99**
(Das schwarze Auge 2, Battle Isle 2, Anstoß)		
Magic Carpet	V	39,99
Magic Carpet Data:Hidden Worlds	V	29,99
Master of Orion	A	35,99
NHL Hockey 94 (EA Classic)	A	29,99
Noctropolis (EA Classic)	**A**	**29,99**
Paws of Fury	A	19,99
PGA Tour Golf Windows	V	29,99*
Pirates Gold	A	35,99
Populous 2 / Powermonger Classic	A	29,99
Prince of Persia Collection	A	44,99*
Privateer (EA Classic)	A	29,99
Railroad Tycoon Deluxe	A	35,99
Rebell Assault	V	39,99
Sci-Fi-Pack	**E**	**24,99**
Shadowcaster Classic	A	29,99
Sim City Enhanced	V	24,99
Simulation Compilation	**V**	**54,99**
(F-14 Fleet Defender, 1942 Pacific Air War, Wings of Glory)		
Space Hulk (EA Classic)	V	29,99
Space Quest 4	V	24,99
Sport Compilation	**V**	**59,99**
(Fifa Soccer 95, PGA Tour Golf 486, Formula One Grand Prix)		
SSN Seawolf Classic	V	29,99
Star Crusader	V	19,99
Star Trek 25th	A	29,99
Strategy Compilation	**V**	**54,99**
(Transport Tycoon, Theme Park)		
Strike Commander Classic	A	29,99
Subwar 2050	V	35,99
Superstreetfighter 2 Turbo	V	69,99
Syndicate Plus Classcic (inkl. Data)	V	29,99
System Shock (EA Classic)	**V**	**29,99**
Task Force 1942	A	35,99
The Hidden Below Jewel Case	V	24,99
Transport Tycoon/Theme Park	**V**	**54,99**
Ufo	A	35,99
Ultima 7 Compilation (EA Classic)	**A**	**29,99**
Ultima Underworld 1+2 (EA Classic)	**A**	**29,99**
Wing Armada EA Classic	A	29,99*
Wing Commander 2 (EA Classic)	A	29,99
Wizardry 6+7	V	39,99
X - COM	V	49,99

JOYSTICKS & SOUNDKARTEN

Gravis/Advanced Gravis PC	
Analog Pro	49,99
Game Pad	34,99
Eliminator Game-Card	39,99
Gravis Firebird	119,99
Phoenix	179,99
Gravis Ultrsound MAX	279,99
Gravis Ultrasound ACE	169,99
Microsoft Sidewinder 3D Pro	**99,99**
Thrustmaster	
Flight 2 Control	119,99
Flight Control Pro	219,99
Formular T1 Lenkrad	249,99
Game Card	49,99
Rudder Pedals	259,99
Thrustmaster XL	59,99
Weapon Control Mark 2	189,99
Creative Labs Soundkarten	
SB 16 Value Edition	184,99
SB 16 SCSI - 2	309,99
Wave Blaster 2	289,99
Aktiv Latsprecher 80 Watt	85,99

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

WARCRAFT II dt. Version CD-Rom **DM 79,99**

Die Schlacht um Azeroth geht weiter. Zu Land, Wasser und in der Luft!

WORLD CIRCUIT RACING

F1 GRAND PRIX MANAGER Doch vor Pole Position erschienen: dt. V. CD-Rom **DM 84,99**

STAR WARS REBEL ASSAULT II

REBELL ASSAULT II CD-Rom dt. V. **DM 84,99*** engl.. V. **DM 69,99**

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00.
Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-.
(Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen).
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

WING COMMANDER IV The Price of Freedom

WING COMMANDER IV ■ dt. Version ■ engl. Version jeweils CD-Rom **DM 99,99***

Bestellannnahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

DER DRUIDENZIRKEL

IM NETZ DER TRÄUME

Hochauflösend, isometrisch und gut gemischt: Sir-Tech will mit einem Action-Adventure-Rollenspiel vor allem Fantasy-Einsteiger zur Druiden-Karriere verführen.



In der Bibliothek gibt es einiges zu entdecken

Wer schläft, sündigt nicht. Doch dem seligen Träumer wird ein böses Erwachen beschert, wenn er in einer fremden Welt landet. Schuld ist natürlich wieder die Verwandtschaft: Unser Held hatte einen Druiden als Ur-Opa, was ein gewisses magisches Kribbeln in den Genen hinterläßt. Diesen Umstand nutzte ein Druiden-Trio, um ihn quer durch die Dimensionen zu zaubern. In ihrer Fantasy-Welt ist ein Retter nötig; ein vierter Druide im Bunde büxte nämlich aus. Weniger aus Nächstenliebe flennt das verbliebene Rumpf-Ensemble Bruder Lawson nach; nur zusammen lassen sich vielmehr Macht und Magie voll ausschöpfen. Also drückt man Ihnen Schwert und Zauberamulett in die Hand und auf geht's. Fünf Inseln mit einer Reihe von Schauplätzen wollen erforscht werden.

Zunächst fällt es schwer, das Helden-Sprite richtig lieb zu haben. Der Muskel-Wastl bewegt sich mit der trampeligen Eleganz eines Bodybuilders auf Steroid-Entzug. Da mag der Hersteller noch so verzweifelt auf die gerenderten Animationen verweisen; eher staksig holpert Klein-Arnold durchs hochauflösende Isometerie-Szenario.

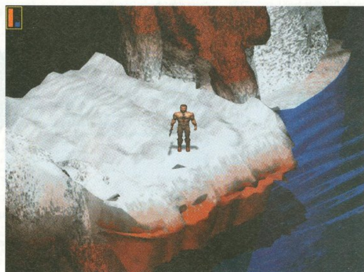


Der Charakter-Bildschirm verrät die aktuellen Talentwerte (links) und gewährt Zugriff aufs Inventar (unten)

Fürs Adventure-Element sorgt das Anklicken von Gegenständen. Färbt sich der Cursor orange, ist eine nähere Untersuchung lohnend. Zumindest gibt es dann eine kurze Beschreibung; nach einem weiteren Klick wird so manches Objekt automatisch benutzt oder mitgenommen. Die rechte Maustaste ruft hingegen das Magiemenü auf. Durch das Zusammenstöpseln der Elementarsymbole von Feuer, Erde, Wasser und Luft basteln wir fleißig Zaubersprüche. Anfangs reicht das Knowhow nur für Feuerball und Heilung light, doch im Spielverlauf wächst die Magieliste. Die Leertaste ruft schließlich den Charakter-Bildschirm auf. Hier greifen Sie auf früher eingesackte Objekte zurück und studieren die wuchernden Talentwerte. Rollenspielgemäß steigen Kraft, Zauberpower & Co., indem Sie Erfahrung durchs Monsterplät-



Um einen Zauberspruch zu bilden, werden Elementsymbole angeklickt. Hier sehen Sie die »Giftige Gase«-Rezeptur.



Fünf Inseln erforscht unser Hilfs-Druide; die Eiswelt gehört zu den originellsten Schauplätzen

ten und Puzzlelösen sammeln.

Apropos Monster: Fiese Lümmel werden in Echtzeit verkloppt. Magie läßt sich nur aus der Distanz einsetzen. Braten Sie dem grünen Zombie also erst ein paar Kampfsprüche über, bevor es in den Clinch geht. Durch Anklicken von Kopf oder Rumpf des Gegners holen Sie zu verschiedenen Hieben aus. Mausklicks auf die eigene Spielfigur sorgen für eine Abwehrhaltung, um bei optimalem Timing Gegenangriffe verpuffen zu lassen.

Beim Herumspazieren werden Lebens- und Magieenergie allmählich von selber aufgefrischt. Drei verschiedene Spielstände lassen sich jederzeit speichern. Einstellbare Schwierigkeitsgrade gibt es nicht; das Spiel wendet sich durchaus an Einsteiger. Lockeres Charakterwerte-Handling und Steuerung in Action-Adventure-Manier sorgen für leichte Zugänglichkeit.

Äußerst löblich ist die liebevolle deutsche Übersetzung; nur bei der mitunter arg theatralischen Sprachausgabe tat man zuviel des Guten. Abteilung Aufklärung: »Der Druidenzirkel« ist die deutsche Version von Sir-Techs »Druid«. **(hl)**

heinrich lenhardt

Gib der Isometrie eine Chance: Seit Ultima 8 wagte sich kaum ein Rollenspiel-Produzent mehr an die schräg-von-oben-Darstellung. Der Druidenzirkel verschafft der übersichtlichen Perspektive ein hochauflösendes Comeback. Das sieht ganz brav aus, ohne Euphorie zu entfachen. Die getragen-düstere Optik wirkt stets ein wenig steif und ähnlich unaufregend wie ein Blick auf die winterlichen Stoppelacker Feldkirchens.

Das Spielprinzip ist eine ganz niedliche Mischung aus simplem Rollenspiel und Action-Adventure. Das Aufspüren und Einsetzen von Gegenständen wechselt sich mit Hokuspokus und Monsternahkampf ab. Auf den Fortgang der Geschichte neugierig gemacht, trippelt man recht motiviert von Insel zu Insel.

Wer's eher leicht zugänglich und geruhsam mag, schlägt mit dem »Druidenzirkel« erfolgreich ein paar langweilige Winterabende tot. Zum Oberbrüller hat's nicht ganz gereicht: Das gehobene Mittelmaß bei Spieltiefe und Grafik verwehrt den vollen Faszinations-Faktor.

der druidenzirkel [druid]

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action-Adventure
Hersteller:	Sir-Tech/Attic
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; sehr gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 14 MByte
CD-Belegung:	ca. 110 MByte
Anzahl Spieler:	1

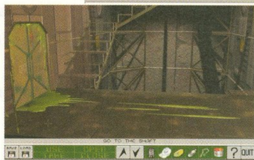
68

ALIEN VIRUS

Mitten in der Grippezeit ist ein Virus selten weit. Doch der Erreger in diesem HiRes-Adventure hat üblere Auswirkungen als Heiserkeit und Schniefnase.



In den menschenleeren Räumen ist meist nur bedrohlich monotones Brummen und Summen zu hören

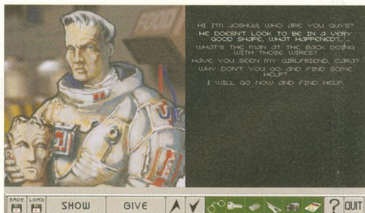


An dieser Tür war schon ein Alien

Die Welt ist ungerecht – und zwar nicht nur die reale, sondern auch die in Computerspielen. Da freut sich Joshua Stone nach langem Dienst im All darauf, endlich seine Freundin Cara in der Raumstation wiederzusehen. Doch was findet er nach seiner Rückkehr vor? Die Station scheint menschenleer und alles wichtige Gerät defekt. Ganz klar, dem armen Josh muß geholfen werden.

Ihr wichtigstes Instrument bei dieser Hilfsaktion ist eine Leiste mit vier Befehlen (nehmen, benutzen, öffnen, schließen) zum Anklicken mit der Maus. Aus der Sicht des leidgeprüften Helden arbeiten Sie sich durch die gerenderten Räume und Tunnels der Station vorwärts, um das geheimnisvolle Geschehen zu rekonstruieren. Beim Scannen der Bilder via Mauszeiger gibt eine Textzeile Auskunft über Ausgänge und brauchbare Objekte am Screen. Letztere müssen im scrollbaren Inventar oft zu neuen Konstrukten verbunden und eingesetzt werden, damit es weitergeht. Dabei sollte man Vorsicht walten lassen, da die richtige Karte im falschen Slot unter Umständen zum unsanften Game Over führt.

Die ersten Kommunikationspartner für Joshua sind Roboter, später trifft er auch auf überlebende Mitglieder der Raumstation mit denen er (englische) Multiple-Choice-Gespräche führen kann. Hierbei erfolgen nur die Aussagen der Gesprächspartner in schnarrender Sprachausgabe. Dafür hat der Held die Chance Gegenstände abzugeben, oder etwas über sie zu erfahren, indem er sie seinem Gegenüber zeigt. Das Areal der Raumstation ist groß, besonders nach dem Abschalten der Belüftung, wenn das komplette Schachtsystem und neue Räume hinzukommen. So etwas wie eine Automap gibt es allerdings nicht. **(ms)**



Joshua ist bei den Gesprächen mehr der aufmerksame Zuhörer, schließlich will er kein wichtiges Detail verpassen

monika stoschek

Dieser Alien Virus ist zwar nicht unbedingt der Reißer des Monats; dazu ist die Story mit der scheinbar verlassenen Raumstation einfach nicht neu genug. Doch guter Spielaufbau und ordentliche Bedieneroberfläche können den Spieler nach entsprechender Inkubationszeit doch noch infizieren.

Die Gefahr allzu steriler Render-Atmosphäre mangels bewegter Bilder ist durch wechselnden Grafikstil bei Gesprächsszenen gebannt. Statt mit hektischen Comic-Collagen hätten diese jedoch auch durch ein paar Animationen bereichert werden können.

Das Inventar mit Fächern zum Scrollen ist umständlich, besonders wenn man einige der zahlreichen Objekte miteinander benutzen muß. Die dauernde Suche nach passenden Keycards ist nicht eben originell, dafür sind die Puzzles halbwegs logisch aufgebaut.

Obwohl Alien Virus bei Profis keine allzugroßen Kopfschmerzen hervorrufen dürfte, besteht für Einsteiger und Fortgeschrittene durchaus latente Ansteckungsgefahr.



alien virus

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 800 x 600 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Softgold
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch
Sprachausgabe:	Englisch, mittelschwer
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (40 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 20 – 50 MByte
CD-Belegung:	ca. 70 MByte
Anzahl Spieler:	1



MISSION CRITICAL

Legends Science-fiction-Adventure setzt auf Masse und Klasse gleichzeitig: Aufpoliertes Interface, animierte Grafiken, taktische Weltraumkämpfe und Filmschnipsel mit dem »Next Generation«-Klingonen Michael Dorn.



Klarer Bildschirmaufbau: Große Grafik, darunter das Inventar und trotz für umfangreiche Texte

Im 22. Jahrhundert hat sich die UN zu einem Unterdrückungsregime gemausert, die technischem Fortschritt und Künstlicher Intelligenz feindlich gegenübersteht. Die Allianz freier Staaten hingegen setzt auf Freiheit und Forschung. Da man sich anders nicht zu helfen weiß, führen beide Fraktionen seit Jahrzehnten Krieg gegeneinander. Die Allianz hat zwar in Sachen Ausrüstung die Nase vorn, droht aber von der schieren Zahl der UN-Staaten erdrückt zu werden. Vor diesem Hintergrund schickt die Allianz unter größter Geheimhaltung ihren Vorzeige-Kreuzer Lexington los, um ein Forschungsschiff zu einem abgelegenen Planeten zu eskortieren. Dort vermutet man außerirdische Technologie, die den Kriegsverlauf vielleicht noch wenden könnte. Doch kurz nach Erreichen von Persephone geraten die beiden Raumschiffe in einen UN-Hinterhalt. In einer selbstmörderischen Heldentat zerstört der Kapitän der Lexington die angreifenden Schiffe. Zurück bleibt nur einer, der die »Mission Critical« vollenden kann – Sie.

Legends neues Adventure löst sich vom üblichen Marschieren von Raum zu Raum per »Go North«: Der Weg vom einen Punkt zum nächsten wird als vorgefertigte Animationssequenz gezeigt, die sich – ungeduldige Naturen sind entzückt – auch abbrechen läßt. Die Ich-Perspektive wirkt allerdings mitunter verwirrend, da man sich in Räumen einmal dreht und wieder nach hinten schaut, während es an anderen Stellen vier Richtungen gibt.

Die hochauflösende Grafik ist stellenweise animiert. So fliegen Gegenstände durchs Bild, oder das ferngesteuerte Öffnen eines Außenschotts wird gezeigt. Als Interface dient das seit »Companions of Xanth« gewohnte Legend-System in aufgemöbelter Form: Steht der Mauszeiger über einem interessanten Teil der Raumgrafik, wird unten der Name des Objekts eingeblendet. Auf Klick hin erscheinen oben links die momentan sinnvollen Verben. So kann man ein Buch lesen, nicht aber eine Sauerstofflasche trinken. Komplexere Aktionen sind durch Anwahl eines Objekts aus dem ständig eingeblendeten Inventar möglich; ein Befehl wie »Verbinde das Kabel mit dem Helm« ist in Sekundenschnelle zusammengestellt. Ebenso bedienungsfreundlich ist das festeingebaute »Undo«: Sie haben vergessen, daß pro Aktion fünf Minuten Spielzeit verstreichen und sich deswegen selbst in die Luft gesprengt? Kein Problem, der letzte Zug kann fast immer zurückgenommen werden.

Mission Critical füllt drei CDs mit umfangreicher Sprachaus-

Vom Adventure-Part verzweigt man per taktischer Konsole zum Strategieteil, der ein effizientes Interface bietet

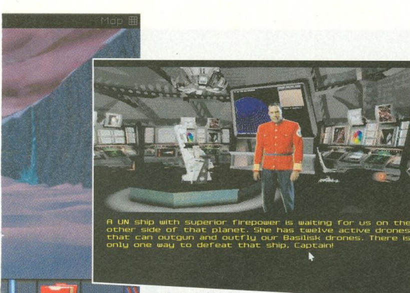
im wettbewerb

The Dig	86
Shannara	80
MISSION CRITICAL	78
Last Dynasty	77
Buried in Time	65

An der Spitze der Science-Fiction-Adventures steht The Dig von LucasArts: Ein großer Planet ist zu erkunden, an allen Ecken und Enden passiert etwas, Grafik und atmosphärischer Sound helfen der Motivation auch über die etwas kniffligeren Rätsel hinweg. Mission Critical gibt sich etwas ernsthafter, aber auch trockener. Mit seinem technisch plausiblen Background spricht es vor allem Spieler an, die auf Realismus Wert legen. Das zweite aktuelle Legends-Adventure Shannara kommt technisch ein wenig biederer daher. Doch die Handlung ist abwechslungsreicher, die eingeflochtenen Rollenspielelemente passen zur Fantasy-Story, Leerlaufphasen fehlen. Last Dynasty verbindet nicht allzu schwere Weltraum-Ballereien mit Adventure-Sequenzen à la Mission Critical. Die Zeitreisen von Buried in Time verwenden ebenfalls dasselbe Bewegungssystem, allerdings sind Sichtfenster und Puzzleanzahl ein wenig klein geraten.

standing on
nous
pointing
ve is
can hear the
through

dem noch genug Platz



Die spärlichen Filmsequenzen gehorchen dem Motto »wenig Action, viel Geschwafel«

gabe und mehreren Filmsequenzen. Neben dem von Michael Dorn gespielten Kapitän (ohne Klingonenmaske ist der Wiedererkennungswert selbst bei »Star Trek: Next Generation«-Fans gering) spielt Patricia Charbonneau (aus »Robocop 2«) die weibliche Hauptrolle. Beide bekommt man, von zwei Video-Mails abgesehen, aber nur im umfangreichen Intro und dem Showdown zu sehen. Dazwischen ist multimediamäßig nicht allzuviel los – der Spieler rennt die meiste Zeit durch leere Korridore und entvölkerte Räume. Dadurch erinnert die Atmospähre ein wenig an Kubricks »2001«, auch das Grundproblem ist daselbe: auf sich allein gestellt ein riesiges Raumschiff wieder unter Kontrolle zu bringen.

Das Spiel teilt sich grob in drei Teile auf: In der Reparaturphase werden alle neun Decks der Lexington durchstöbert. Darauf folgen taktische Kämpfe gegen angreifende UN-Verbände, woraufhin man auf dem Planeten landet und seinem Geheimnis auf die Spur zu kommen versucht.

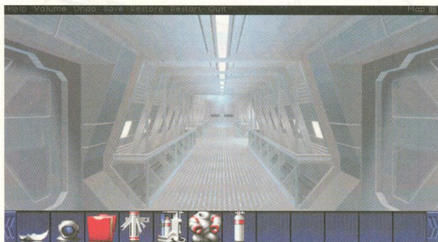
jörg langer

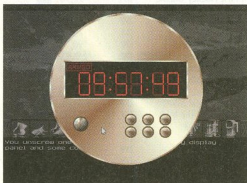
Bei Mission Critical stimmen Technik, Aufmachung und Story. Doch leider holt sich der Spielwitz in der sterilen Kälte des Alls einen Schnupfen, der sich erst nach der Hälfte des Programms wieder verflüchtigt. Dann folgt mit der gelungenen Taktiksequenz ein absolutes Novum im Genre. Von diesem Intermezzo an gewinnt die Handlung deutlich an Rasanz, die einzelnen Szenen werden immer kürzer. Die erste Spielhälfte aber ist mit ihrem stundenlangen Stolpern durch entvölkerte Raumschiffdecks zu langatmig.

Außerdem zeigen sich beim Herummarschieren Bedienungsmängel: Türen müssen jedes Mal von Hand geöffnet werden – zur ungläubigen Erheiterung jedes Supermarkt-Eingangsbereichs. Vor allem das umständliche Fahrstuhlfahren (insgesamt sieben Klicks, um ein Stockwerk zu wechseln) gerät mit der Zeit zur Tortur.

Wenn man sich dreht, wird einfach das alte Bild vom neuen aus dem sichtbaren Bereich geschoben. Das sieht manchmal dermaßen unprofessionell aus, daß die klaustrophobische Atmosphäre vor Scham aus der nächsten Luftschleuse entweicht.

Science-Fiction-Fans kann ich die ungewöhnliche Mischung bedenkenlos empfehlen. Das Innere des Raumschiff ist mit zahlreichen Details ausgestattet, die eigentliche Story entfaltet sich stimmungsvoll durch EMails und sonstige Aufzeichnungen. Das Wichtigste ist jedoch, daß die Puzzles von hoher Qualität sind.



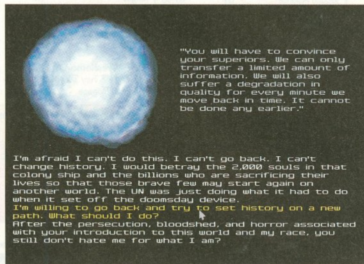


Von einigen Gegenständen gibt es manipulierbare Nahansichten

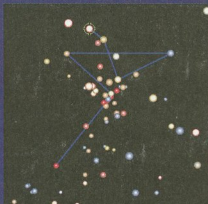
Auf der Lexington streifen Sie ein wenig zu lange durch uninteressante Gänge

Im Strategiepart müssen Sie acht Trainingsmissionen lösen, bevor die echte Schlacht folgt. Keine Angst, Adventure-Fans mit Aversion gegen Taktikeinlagen schalten einfach die Schwierigkeit auf »leicht«, dann übernimmt der Computer diesen Job. Alle anderen können durchaus einen halben Tag oder mehr mit spannenden Kämpfen verbringen. Diese finden im Orbit des Planeten statt, der als blaue Gitterkugel dargestellt wird. Auch die Raumschiffe präsentieren sich im schnöden Drahtgitter-Look, dafür läßt sich die Karte bequem zoomen, scrollen und drehen.

Die Lexington verfügt über neun Drohnen, die als schnelle Jäger, Angriffsjäger oder Bomber ausgerüstet werden. Außerdem feuert sie Raketen auf feindliche Großschiffe ab, die ihrerseits dieselben Fähigkeiten haben. Der Witz ist nun, den Gegner aufzuspüren und mit den richtigen Kräften und passendem Timing anzugreifen: So schickt man z.B. seine Drohnen als schnelle Fighter los, um einem angreifenden Verband erste Verluste zuzufügen, zieht sie dann aber sofort wieder ab. Während der langsamere Feindverband weiter auf die Lexington zufliegt, werden die heimkehrenden Drohnen repariert und als Kampfjäger ausgerüstet, um sich dann zum Abwehrkampf zu stellen. Ist dieser gewonnen, rüstet man die verbliebenen Drohnen zu Bombern um und zerlegt das feindliche, nun schutzlose Mutterschiff.



Bei den wenigen, dafür aber umfangreichen Gesprächen gibt's das gewohnte Multiple-Choice-System



Hier wird per Kommunikationscomputer eine Verbindung aufgebaut



Passable Zwischensequenzen lockern das Geschehen auf

Darüberhinaus bietet Mission Critical mehrere grafische Puzzles, bei denen in einem eigenen Bildschirm Knobelaufgaben zu lösen sind. So muß man das Reaktorkühlsystem wiederherstellen, oder baut über diverse Relaisstationen und Raumschiffe eine Kommunikationsverbindung zur nächsten alliierten Kolonie auf. Die Puzzles sind durchweg logisch geraten, Ausprobier-Orgien nur in Ausnahmefällen nötig. Hauptsächlich muß man verschiedene Gegenstände richtig kombinieren, so wird eine improvisierte Harpune gebastelt, oder auch mal ein Raumanzug. Das Laden und Speichern von Spielständen ist jederzeit möglich, eine deutsche Version nicht geplant. Neben den Videosequenzen sieht man ab und an gerenderte Zwischenanimationen. **(la)**

mission critical

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Legend Entertainment
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 4 – 55 MByte
CD-Belegung:	ca. 1600 MByte (3 CDs)
Anzahl Spieler:	1

78

PUSH THE EDGE

EDGE

Mehr Multimedia - Die DIAMOND EDGE

Multimedia total für Windows 95! - die DIAMOND Edge bietet rasante 3D-Grafiken, Videobeschleunigung und satten Sound. Und natürlich optimiert die DIAMOND Edge den gesamten Bildaufbau unter Windows.

- Designed for Windows® 95
- Echtzeit 3D-Grafik
- Rendering-Performance durch bis zu 12 Mill. Texels/Sek.
- Schnelle 2D-Grafik und Windows-Beschleunigung für alle Anwendungen
- Digitale Full-Motion-Video-Darstellung mit Video-Texturing
- Wavetable-Audio-Karte mit 50 Stimmen
- Bis zu 2MB DRAM, bis zu 4MB VRAM
- Auflösung bis 1600 x 1200 möglich
- Unterstützt bis zu 16,7 Millionen Farben
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 120 Hz
- PCI-Bus

DIAMOND Multimedia hat jetzt die Grafikkarte zur neuen Generation von 3D-Spielen. Die DIAMOND Edge mit ihrer neuen 3D-Engine beschleunigt Aufbau und Bewegung von Polygonen. Optimales Texture Mapping sorgt in jeder Perspektive für ein photorealistisches Aussehen dreidimensionaler Körper.



Doch das ist nicht alles: die DIAMOND Edge sorgt zusätzlich für satten Stereosound. Wavetablesynthese und 16-Bit-Klangausgabe mit bis zu 50 kHz lassen alle Hintergrundgeräusche vergessen. Der neu entwickelte Gameport sorgt für höchste Präzision bei der Steuerung und entlastet spürbar den Prozessor.

Digitales Video ist eine weitere Spezialität der DIAMOND Edge. Der Videobeschleuniger zeigt Filme ruckelfrei in voller Bildgröße. Kombiniert mit der 3D-Engine lassen sich Videos sogar auf dreidimensionale Körper abbilden: Zeigen Sie Ihre mulitmediale Präsentation als Film auf einer Kugel.!

Ob Flugsimulation, Action-Abenteuer, oder Multimedia-Präsentation - die Diamond Edge führt Sie in eine neue Multimedia-Welt.

DIAMOND MULTIMEDIA

Actebis - D:02921/99-0;A:0222/278 82 82-0; CH:056/726161; **Computer 2000** - D:089/78040-808;A: 0222/488 01-0; CH: 042/659-000; **Frank&Walter** - D: 0531/2118-0; **Ingram** - D: 089/60801-0; **Merisel** - D: 08142/291-0; A:0222/605180; **J&W Computer** - D:06142/942-0

1995 Diamond Multimedia Systems Vertriebs GmbH + Landsberger Str. 408, 81241 München, Fax 089/580 51 33, BTX Diamond #, BBS 089/546 00 93





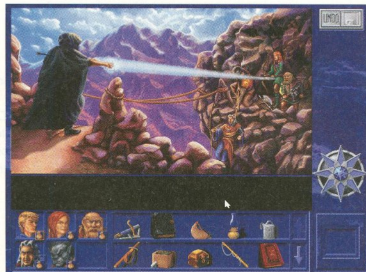
SHANNARA

Legend setzt nach »Death Gate« abermals auf eine Buchumsetzung: Terry Brooks' verkaufsgewaltige Fantasyserie »Shannara« dient als Grundlage für ein komplexes Adventure mit einer Prise Rollenspiel.

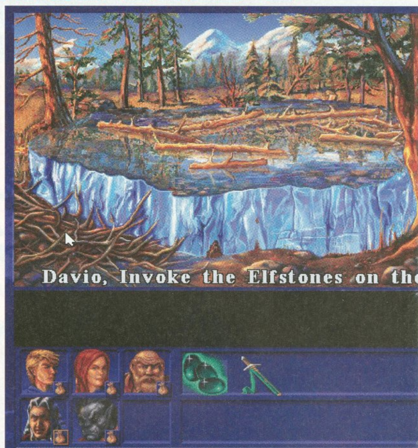
Welches Interesse hat eine Softwarefirma daran, ein Computerspiel zu Film, TV-Serie oder Bestseller herauszubringen? Ganz klar: Man will sich in der Bekanntheit des jeweiligen Markennamens sonnen und damit die Verkaufszahlen in die Höhe treiben. Legend Entertainment könnte man beim Abenteuerspiel zur Fantasy-Serie »Shannara« auch eine löblichere Absicht unterstellen: Ein gutes Grafik-Adventure braucht nicht zuletzt einen stimmungsvollen Rahmen – und was wäre da besser, als die in bislang sieben dicken Romanen ausgearbeitete Märchenwelt von Terry Brooks, in der Elfen, Menschen und Zwerge alle paar Jahre gegen das unsagbar Böse antreten?

Mit seinem Tolkien-ähnlichen Erzählstil hat sich der amerikanische Bestseller-Autor in die Herzen von Millionen Lesern geschrieben, was nicht zuletzt an seinen »ganz normalen Helden« liegt: Keine muskelbepackten Killermaschinen triumphieren gegen die dunklen Mächte, sondern Protagonisten, die zu ihren Glanzleistungen in der Regel gezwungen werden müssen.

Beim Computerspiel Shannara handelt es sich nicht um die 1:1-Umsetzung eines bestehenden Romans, stattdessen ist es zwischen den ersten beiden Büchern angesiedelt. Jak Ohmsford, der bei Brooks nur kurz als Vater der Handlungsträger des zweiten Bands auftritt, bekommt endlich seine bislang verpaßte Chance, ebenfalls auf große Abenteuerfahrt zu gehen. Bei dem zu besiegenden Bösewicht hat man keine Experimente gewagt: Brona, der Sauron-kompatible Unhold des ersten Romans, taucht abermals auf und ist kein bißchen umgänglicher geworden. Dummerweise wurde das Schwert von Shannara, mit welchem Shea Ohmsford ihn einige Jahre zuvor in die Geisterwelt zurückschickte, mittlerweile zerstört – Jak wird also eine ganze Menge zu tun haben, um seinem Familiennamen keine Schande zu bereiten.



Spannende Momente wie dieser Kampf im Gebirge halten die Motivation hoch



Befehlssätze werden mit wenigen Mausklicks zusammengebaut

Die Designer haben sichtlich versucht, den typischen Handlungsablauf monumentaler Fantasy-Epen in Softwareform zu bringen: Das Grafikadventure dreht sich im Prinzip um eine große Reise, die von Intermezzo zu Intermezzo führt. Nach jedem Mini-Adventure fährt die Handlung fort, und eine neue Überland-Wanderung steht an. Die Geschichte beginnt nahe der Ortschaft Shady Vale, wo Jak Bekanntschaft mit einem garstigen Monster macht. Im folgenden Kampf droht er, zweiter – und damit toter – Sieger zu bleiben, als plötzlich ein schwarzgekleideter Druide eingreift. Shannara-Ken-

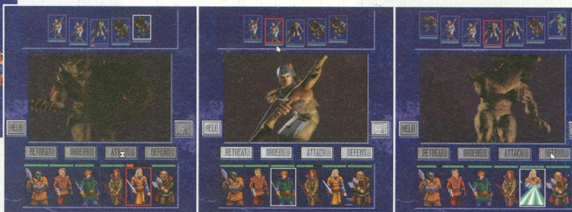
DIE DEUTSCHE VERSION

Virgin arbeitet zur Zeit mit großem Aufwand an der deutschen Version von Shannara, bei der auch die umfangreiche Sprachausgabe synchronisiert wird: Insgesamt 20 Sprecher und 200.000 Worte sind neu aufzunehmen. Für den Druiden Allanon wurde die deutsche Stimme von Weltstar Sean Connery engagiert: Gerd Günther Hoffmann. Den Erzähler übernimmt Rolf Schult, der Synchronsprecher von Robert Redford. Auch der Parser, also der Programmteil, der aus einzelnen Mausklicks sinnvolle Sätze macht, soll speziell an die deutsche Sprache angepaßt werden. Mit dem Erscheinen der deutschen Version ist noch im Januar zu rechnen.







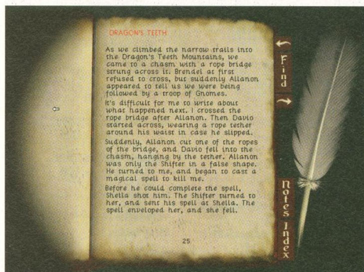


Auf dieser Karte steuert man die Heldengruppe durch Shannara

Drei Kampfszenen – sind alle Monster beseitigt, fährt die Handlung fort

ner wissen natürlich schon, wer das ist: der Druide Allanon, Brooks' mürrisch-mystischer Gandalf-Klon. Er weiht Jak in die Geschehnisse ein (wie gesagt, Brona ist wieder da), und schickt ihn auf eine Rundreise zwecks Gefährten-Einsammelns. Hurtig bricht unser Held auf, trifft auf zahlreiche Kinder von Kumpanen seines berühmten Vaters Shea, und nimmt sie ausnahmslos in seine Reisegruppe auf. Bis zu fünf Begleiter können sich Jak anschließen, jeder hat sein eigenes Inventar und eigene Fähigkeiten. Zwischen den verschiedenen Inventaren wechselt man durch Anklicken eines kleinen Symvols neben den jeweiligen Charakter-Portraits.

Das sind aber beileibe nicht die einzigen Rollenspielelemente. Die Reisen der Amateur-Helden finden auf einer von oben gezeigten Karte statt; der Spieler muß das nächste Ziel finden und dabei herumstreunenden Monstern ausweichen. Gelingt dies nicht, kommt es zu taktischen Kämpfen: In einem eigenen Bildschirm stehen sich die beiden Parteien gegenüber, in der Mitte wird eine Renderansicht des jeweils ausgewählten Gegners gezeigt. Jak kann nun seinen Mitstreitern bestimmmte Befehle geben (»Greife den Anführer an«, »Benutze die Elfensteine«), und selbst kräftig zuhauen. Hat sich die Party ausgetobt, sind die Gegner dran; danach beginnt eine neue Kampfrunde. Jeder Beteiligte verfügt über Konditionspunkte, sind diese alle, geht er zu Boden. Auf diese Weise kann die Party durchaus ein verfrühtes Ende finden – sofern der umsichtige Spieler nicht vorsorglich gespeichert hat. Gelegenheitskämpfe sind sinnlos und relativ einfach zu vermeiden, nur die von der Handlung vorgesehenen Scharmützel müssen bis zum bitteren Ende ausgefochten werden.



Im Tagebuch kann man neben automatisch generierten Hinweisen auch eigene Notizen hinterlassen

Die häufigen Unterhaltungen mit fremden Personen oder Partymitgliedern (die zu fast jeder Situation irgendetwas sinnvolles sagen) finden in einem eigenen Bildschirm statt; unter dem Portrait des Gegenübers erscheinen mehrere mögliche Fragen bzw. Antworten. Alle Charaktere melden sich per Sprachausgabe zu Wort, was die Atmosphäre verstärkt. Nett



Jörg Langer

Obwohl ich mehrere Terry-Brooks-Bücher gelesen habe, würde ich mich nicht unbedingt als Fan der Shannara-Reihe bezeichnen. Trotzdem gefällt mir die Computerversion sehr gut; man merkt dem Spiel an, daß es auf einer Romanvorlage basiert: Die Welt wirkt komplex, die Charaktere sind mehr als 08/15-Kandidaten aus dem Märchenkatalog, die Geschichte kommt glaubwürdig daher. Die Texte sind gut zu lesen und immer wieder erfrischend ironisch, auch wenn sie nicht vom großen Meister Brooks persönlich stammen.

Stellenweise nervt jedoch das mehrmalige Umschalten zwischen Gesprächs- und Spielbildschirm, oft kann man dem Programm beim Grafikaufbau zusehen. Die Zwischensequenzen reißen mit ihrem gerenderten Geisterbahn-Brona atmosphärisch nichts raus. Die meisten Rollenspielelemente sind im übrigen eher Blendwerk – auf der Karte darf man nicht wirklich frei herumlaufen, das nächste Ziel ist immer vorgegeben. Die Kämpfe verlangen zwar minimales taktisches Geschick, werden aber im Zweifelsfall einfach wiederholt: Entweder, alle Partymitglieder überleben, oder das Spiel ist sowieso vorbei. Die verschiedenen Charaktere und Inventare hingegen tragen zum Gruppen-Feeling des Abenteuers bei.

Das aufgrund des Textparsers leicht antike Spielgefühl gefällt, die Puzzles sind gleichzeitig logisch und relativ schwierig. Endloses Herumgelaufe, wie man es von vielen anderen Adventures kennt (inklusive der anderen Legend-Neuerscheinung »Mission Critical«), wird dadurch verhindert, daß die einzelnen Stationen selten mehr als fünf »Räume« aufweisen. Diese wenigen Orte sind dafür mit Puzzles geradezu vollgestopft; mit fast allem läßt sich irgendetwas anfangen.

Wenn Sie schon den Vorgänger »Death Gate« mochten, oder sich allgemein für anspruchsvolle Fantasy-Kost interessieren, können Sie deshalb beruhigt das Goldsäckel zücken.

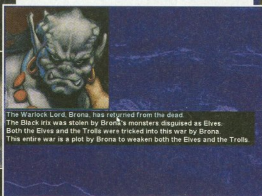




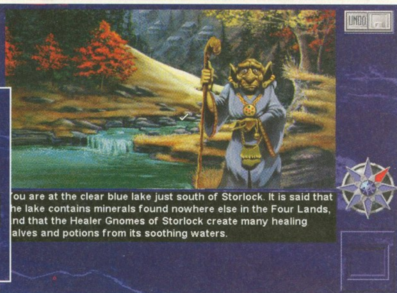




In Traumsequenzen wird dem Spieler mitgeteilt, was der böse Brona gerade so anstellt

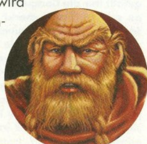


In einem typischen Gespräch versucht Jak, den Trollkönig auf seine Seite zu ziehen

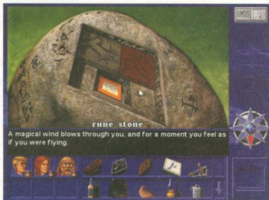


Bei längeren Texten wird einfach das Inventar zeitweise ausgeblendet, per Mausbewegung schaltet man wieder um

ist auch, daß die Lippenbewegungen selbst bei grobschlächtigen Trollen synchron mit der Sprache sind. Der Hauptbildschirm des Spiels zeigt groß die jeweilige Raumgrafik, darunter befinden sich kleine Bilder der maximal sechs Partymitglieder, und rechts davon das aktuelle Inventar. Diese Aufteilung der mitgeführten Gegenstände hat durchaus ihren Grund: Versuchen Sie mal, vom Zwergen Brendel dessen Schnitzmesser auszuleihen – er wird es Ihnen bei aller Freundschaft schlichtweg verweigern. Zusammen mit den in der Grafik zu sehenden Objekte sind dann auch komplexe Befehlssätze möglich, z.B. »Shella, binde das Taschentuch um den Pfeil« oder »Davio, zeige Eventine den Brief«. Texteingaben sind dazu natürlich nicht notwendig: Durch Klick auf ein Objekt oder eine Person erscheinen rechts im Bild verschiedene Verben, die in diesem Zusammenhang Sinn machen. Klickt man einen weiteren Gegenstand an, wird dieser in den bestehenden Befehl eingebaut, bis schließlich der gewünschte Satz komplett ist. Dieser wird dann auf einen weiteren Mausklick hin ausgeführt.



Die in Super-VGA-Auflösung gehaltenen Grafiken sind teilweise animiert bzw. verändern sich durch Aktionen des Spielers. Außerdem sieht man häufig Zwischensequenzen, in aller Regel dann, wenn Jak beim Übernachten träumt. Diese Sequenzen führen die Handlung weiter, oder versorgen den Spielern mt wichtigen Tips. Gleiches gilt auch für die Gespräche mit den Partymitgliedern und die in Nahaufnahme gezeigten Bücher. Ein Tagebuch wird vom Programm automatisch mit Notizen versehen, so daß man am Ende des Spiels eine Art Reisebericht in Händen hält. Auch eigene Notizen sind möglich. Durch die Unterteilung des Spiels in mehrere Einzel-Abenteuer bleiben die Aufgaben übersichtlich, ein typischer Schauplatz bietet nur einige wenige Räume. Die durchweg logischen Puzzles können teilweise nur von der richtigen Person gelöst werden: Außer einem zahmen Troll ist halt kein anderes Mitglied der Heldengruppe in der Lage, mit einem großen Felsbrocken zu werfen. **(la)**



Die Grafiken verändern sich, hier setzt man z.B. nacheinander verschiedene Runensteine in einen Steinblock



im wettbewerb

Death Gate, Mission Critical und Shannara stammen alle von Legend Entertainment; die von Bob Bates gegründete Firma versteht sich als letzte Bastion des einst von Infocom geprägten, klassischen Adventures. Aufgrund leichter technischer Defizite liegt Shannara knapp hinter dem Vorgänger Death Gate, von dem in diesen Tagen eine deutsche Fassung erscheinen soll. Auch Discworld ist nach einer Romanvorlage entstanden, das umfangreiche und recht schwierige Spiel baut auf der »Scheibenwelt« von Terry Pratchett auf und setzt auf Slapstick-Humor. The Dig entstammt einer Idee von Steven Spielberg und verbindet knifflige Puzzles mit gewohntem LucasArts-Bedienungskomfort.

The Dig	86
Death Gate	81
SHANNARA	**80**
Mission Critical	78
Discworld	75



Shannara

□ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Legend
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	Deutsch; in Vorbereitung
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Sehr gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

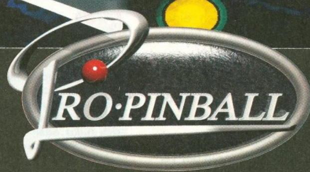
Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 4 –108 MByte
CD-Belegung:	ca. 620 MByte
Anzahl Spieler:	1



„Das zur Zeit mit Abstand beste Pinball-Spiel für den PC!“ PC GAMES

„Dieses Teil ist so realistisch, daß man fast schon Angst um den guten alten Flipper haben muß!“ POWERPLAY

PC CDROM



VIRTUAL REALITY.

empire INTERACTIVE

IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON BOMICO

BEAVIS & BUTTHEAD

IN VIRTUAL STUPIDITY

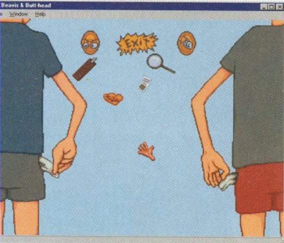


»This sucks... he-he-he!«: Beavis und Butthead lassen uns auch interaktiv an ihren subtilen Botschaften teilhaben. MTVs degenerierte Zeichentrick-Teenager pöbeln sich wacker durch ihr erstes Grafik-Adventure.

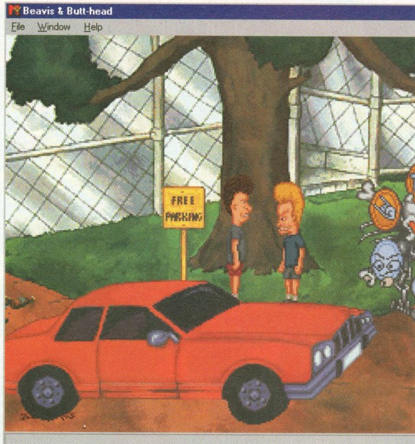
Das Studium von Volksmusik-Sendungen nährte stets den Verdacht, daß Liebhaber teutonisch-folkloristischer Klänge einer gewissen Debilitäts-Gefahr ausgesetzt sind: Wie kann man Moderationen von Marianne und Michael auf Dauer mit voller geistiger Aufnahmefähigkeit durchstehen? Doch Rockmusik-Liebhaber sollten alle rüstigen Rentner, die wacker »Herzilein« mitsingen, nicht voreilig belächeln. Seit MTV die Zeichentrickserie »Beavis & Butthead« ausstrahlt, bekommen auch Anhänger von härteren Klängen ihr Image-Fett weg. Die Helden der Cartoon-Reihe, zwei Teenager mit der geistigen Quirligkeit einer Flasche Evian-Mineralwasser, sehen ihren Lebensinhalt im Studium von Videoclips. Läuft auf dem Haussender MTV mal seichtere Kost, wird dies mit wenig konstruktiven Kommentaren wie »It sucks!« gedankt (...da kann die Softwareindustrie mal wieder sehen, wieviel Mühe wir uns bei der blumigen Ausformulierung unserer Meinungskästen geben). Die rhetorische Gewandtheit der beiden Headbanger entspricht dem Alptraum jedes Kultusministers: Wesentlich komplexere Laute als brünstiges Schnaufen und meckerndes Gelächter wollen den spangenbewehrten Mündern kaum entfliehen.

Der erste Kulturschock über die Anarcho-Trickserie hat sich gelegt. Beavis & Butthead haben es sogar zu einer deutsch synchronisierten Version gebracht, die RTL 2 im Freitagabend-Programm (vor David Letterman) ausstrahlt. Jüngste Eroberung der nasebohrenden Knäckebrot-IQ-Inhaber sind CD-ROMs: Nach einem eigenwilligen Bildschirmschoner erscheint jetzt »Virtual Stupidity«, das erste richtige Spiel mit Beavis and Butthead.

Ausgangspunkt ist ein Klassenzimmer in der verhaßten Lehranstalt. Bildungsmüde wollen unsere Helden lieber den Knaben Todd treffen, um sich den Aufnahmeprüfungen für seine Gang zu unterziehen. Wenn man schon nicht schlau ist, sollte man zumindest cool sein – äußerst vernünftig! Die Flucht aus der Schule und weitere Schandtaten werden über ein Icon-System gesteuert, das entfernt an »Full Throttle« erinnert. Mit der rechten Maustaste rufen Sie das Menü auf, um Bildsymbole für »laufen«, »untersuchen«, »reden« und »benutzen« zu wählen. Außerdem gibt's hier Zugriff auf das Inventar, wo Sie gehortete Gegenstände zwecks späterer Verwendung bunkern. Der Cursor verhält sich intelligent: Streifen Sie mit ihm ein Detail, bei dem sich das gerade gewählte Verb-Icon anwenden ließe, macht er darauf



Im Inventar verstaut man gefundene Objekte zwecks späterer Verwendung



Die einfache Steuerung meistern auch zugedröhnte Speed-Metal-Fans. Per rechtem Mausklick ruft man das kleine Menü mit Icon-Verben und Inventar auf.



im wettbewerb

Simon the Sorcerer 2	83
Chewy – Escape from F5	68
Touché	65
BEAVIS AND BUTTHEAD	**63**
Space Quest 6	54
Archibald Applebrook	53

Der derbe Rüpel-Charme von Beavis and Butthead ist ziemlich einzigartig. Andere Funny-Adentures der letzten Zeit bemühen sich mehr oder weniger erfolgreich, Gags im LucasArts-Stil aufzuwärmen (gequält: Touché; pfiffig: Simon the Sorcerer 2). Äußerst flachen SF-Humor versucht das verhunzte Space Quest 6 rüberzubringen. Ein krasses Kontrastprogramm zu Beavis and Butthead bieten zwei deutsche Produktionen: brav und kinderfreundlich sind Blue Bytes Chewy (süß) sowie Software 2000s Archibald Applebrook (anstrengend).





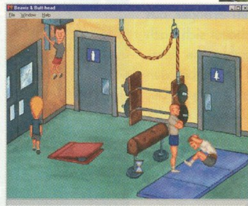
Zwei von insgesamt vier Actioneinlagen: Zielspucken und Tennisball-Schleudern.



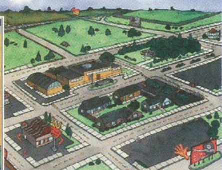
aufmerksam.

Die Puzzles sind eher geradlinig gestrickt, aber geistig anspruchsvoller, als man es anhand der Zeichentrick-Vorlage vermutet hätte. Zusätzlich gibt es vier geschmackvolle Actionsequenzen, die zur Lösung gemeistert werden müssen: Zielspucken vom Schuldach aus, Zermatschen unschuldiger Käfer, Tennisbälle auf die Köpfe geschniegelter Yuppies knallen und unsanfte Gitarrenübungen. Diese Einlagen lassen sich auch außerhalb des Adventures üben; die Punktewertung sorgt dann für High-Score-Motivation.

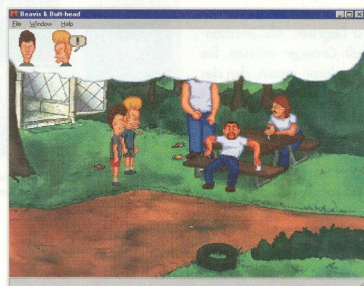
Ein wesentlicher Originalitätsfaktor sind die eigenwilligen Beschreibungen und Dialoge: Fast jede Aktion wird mit einem typischen Kommentar der Akteure bedacht; allerdings in der original Sprachausgabe der amerikanischen Version ohne Untertitel. Da eine übersetzte Fassung noch nicht vorliegt, empfiehlt sich der US-Import nur für Spieler mit entsprechend guten Englischkenntnissen. Die dürfen sich dann an obszönen Wortspielen und Flüchen erfreuen, wie man sie von der Fernsehserie gewohnt ist. Deren minimalistische Grafik schafft der moderne VGA-PC ohne Probleme: Gelegentliche digitalisierte Szenen lassen nur etwas Schärfe vermissen. Ähnliches gilt für die Spielgrafik, die dafür farbenfroher wirkt, als die krude Optik der Cartoons. **(hl)**



Um aus der Schule zu entkommen, werden Einrichtungen in der Turnhalle mißbraucht



Nach der Flucht wechselt man den Schauplatz per Stadtplan-Mausklick ▲



Bei den nicht allzu tiefschürfenden Dialogen können Sie wahlweise Beavis oder Butthead plappern lassen. Mangels Untertiteln muß man schon sehr gut Englisch können, um die Sprachausgabe zu verstehen.

heinrich lenhardt

Dann scheidet Euch mal, Ihr lieben Geister. Das Spiel zur Serie dürfte eine ähnliche Polarisierung hervorrufen wie das Gegrunze von Beavis and Butthead im Fernsehen. Der eine hält die beiden Doofnasen für eine provokante Satire, der andere findet's schlichtweg bescheuert. Da Stil und Auftreten auch beim Abenteuerspiel durchgezogen werden, werden Hasser der beiden Rotzlöffel schreiend das Weite suchen.

Ich bin kein Fan von Beavis and Butthead, muß dem Programm aber eine gewisse merkwürdige Originalität zugestehen. Wo andere Designer nur noch auf das Abkupfern von LucasArts-Tugenden schielen, kann das rüde Auftreten der Anti-Helden in der Skurrilitäts-Abteilung punkten. Bedienung und Puzzles sind schlauer, als erwartet; nicht gerade originell, aber halbwegs solide.

Wer eine schräge Alternative zu den Mainstream-Adventures sucht, wird von dem unflätigen Lümmel-Duett ganz drollig unterhalten. Die Action-Minispielchen entschädigen allerdings nicht ganz für die Zurückhaltung bei der Puzzle-Komplexität.

beavis and butthead in virtual stupidity

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

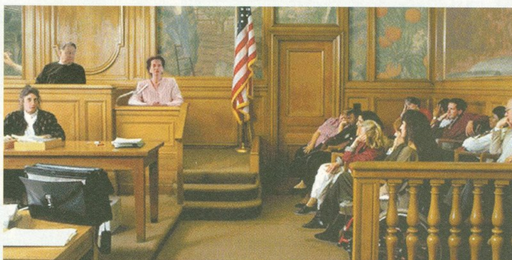
Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Viacom
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; schwierig
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Windows 95
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	–
CD-Belegung:	ca. 400 MByte
Anzahl Spieler:	1

63

IN THE 1ST DEGREE

SimStaatsanwalt: Auf den Straßen von San Francisco müssen Sie den Angeklagten in einem Mordfall überführen.



Ruhe im Gerichtssaal – nehmen Sie die Zeugen ins Verhör

Bezirksstaatsanwalt Granger aus San Francisco schaltet sich nach dem Essen durch zahlreiche Fernsehprogramme und bleibt bei den Fünf-Uhr-Nachrichten hängen: Der bekannte Galerist Zachery Barnes wurde in seiner Kunstgalerie brutal niedergeschossen. Täter ist offenbar sein Freund und Geschäftspartner James Tobin.

Was sich wie eine Alltagsmeldung aus Amerika liest, ist die Grundlage für Broderbunds Kriminaladventure »In the 1st Degree«. Als Staatsanwalt Granger müssen Sie alles daran setzen, den des Mordes verdächtigen James Tobin zu überführen. Vor der eigentlichen Gerichtsverhandlung sollten Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Beweisstücke genauestens untersuchen, um sich einen möglichst kompletten Überblick über die Vorgeschichte und die Geschehnisse am Mordtag zu verschaffen. Von einer befreundeten Polizistin sind Ihnen zu diesem Zweck die Aufzeichnungen der Verhöre von Tobin, seiner Freundin und anderen in den Fall verwickelten Personen zur Verfügung gestellt worden. So vorbereitet geht es schließlich vors Gericht, wo durch die Befragung der Zeugen die Geschworenen von der Schuld Tobins überzeugt werden müssen. Sind Sie nicht gut genug vorbereitet, können Sie den Fall auch verlieren.



Fotos, Schriftstücke und Zeugenaussagen müssen vor der Verhandlung gesichtet werden

Verhöre und Autofahrten durch San Francisco präsentieren sich als schmucke Quicktime-Videos, die in hochauflösende Hintergrundbilder eingebettet sind. Akustisch untermalt werden die Untersuchungen durch wohlklingende General-MIDI-Musik. Eine deutsche Version des Programms soll in Kürze erscheinen. **(ro)**

roland austinat

Selten war ich bei der Bewertung eines Spiels so hin- und hergerissen. Präsentation und Atmosphäre stimmen erwartungsvoll, die Schauplätze wurden liebevoll ausgesucht. Auch die Schauspieler verstehen ihr Handwerk und der Kamerawinkel verändert sich immer wieder wie bei einem echten Film.

Da aber liegt das Hauptproblem: bei einem Kinofilm schafft es die Handlung, mich mehr oder weniger gut zu fesseln und nach zwei Stunden beeindruckt zu entlassen. Auch »In the 1st Degree« hat man in gut zwei Stunden durchgespielt, aber hier bleibt ein etwas schaler Nachgeschmack. Wo waren die überraschende Wendungen? Wo die geheimen Zeugen der Verteidigung?

Für Fans des Genres mit dicker Brieftasche könnte das Programm vielleicht noch interessant sein, alle anderen kaufen sich für das Geld lieber ein paar gute Gerichtsdramen auf Video.



in the 1st degree

320 x 200 Pixel ☐ · 640 x 480 Pixel ■ · 1024 x 768 Pixel ☐ · Hi-/Truecolor ■ · S'Blaster Mono ■ · S'Blaster Stereo ■ · General MIDI ■ · Gravis Ultrasound ■ · CD-Audio ■ · AWE 32 ■

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Broderbund
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	-
Spieltext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Minimum:	486er (25 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 1100 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler:	1



LADEN: 60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87

LADEN: 56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16

LADEN: 53721 SIEGBURG KAISER STR. 16

LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11

LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24

LADEN: 50939 KÖLN GOTTESWEG 157

LADEN: 52062 AACHEN BLONDELSTR. 10

LADEN: 40211 D'DORF WEHRHAHN 24

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

PC

PC	3,5"	CD
11th Hour (KD)		**99.90**
Aces of Deep Com. Win 95 (KD)		**99.90**
Airbus 2 (KD) *		89.90
Albion (KD)		**89.90**
Aliens (KD)		89.90
Anvil of Dawn (KE)		89.90
Apache Longbow (KD)		89.90
Ascendancy (KD)		89.90
Assault Riggs (DA) *		89.90
ATF US (KD) *		99.90
Batman Forever (DA) *		109.90
Battle Isle 3 (KD)		79.90
Battles in Time (DA) *		89.90
Bermuda Syndrom (KD)		89.90
Bioforge Data (KD) *		49.90
Bioforge Gold (KD) *		**99.90**
Bleifuss (DA)		69.90
Braindead 13 (KD) *		79.90
Capitalism (KD)		89.90
Carrier Strike Force-Navy Strike (KD)		89.90
Cäsar 2 (KD)		99.90
Championship Manager 2 (KD)		99.90
Chewy Flucht von F5 (KD)		**79.90**
Civil Net (KD)		**109.90**
Clayfighter 2 (DA)		99.90
Colony Wars (KD)		79.90
Command & Conquer (KD)		99.90
Congo (DA) *		89.90
Conquerer AD (KD) *		99.90
Conquest of the new World (KD) *		99.90
Crusader-No Remorse (KD)		**89.90**
Cyberia 2 (DA) *		**109.90**
Cybermage (KD)		99.90
Darker (DA)		89.90
Der Planer 2 (KD)		89.90
Der Seelenturm (KD)		79.90
Der Stratege (KD) *	99.90	99.90
Der Talisman (KD)		84.90
Descent 2 (DA) *		**99.90**
Destruction Derby (DA)		99.90
Die Siedler 2 (KD) *		**99.90**
Dime City (KD)	99.90	89.90
Druidenzirkel (KD)		79.90
Dschungelbuch-Win 95 (DA)	49.90	
Dungeon Master 2 (KD)	99.90	79.90
Earthworm Jim 1+2 (DA) *		99.90
Elder Scrolls 2 (KD) *		**99.90**
Elisabeth 1. (KD) *		109.90
Empire 2 (KD) *		99.90
Entomorph (KE)		89.90
F 1 Grand Prix 2 (DA) *		**119.90**
F 1 Grand Prix Manager (KD)		99.90
F 1 Pole Position (KD)	**99.90**	**99.90**
Fade to Black (KD)		89.90
Firway to Heaven (DA) *	89.90	79.90
FIFA Soccer 96 (KD)		**89.90**
Frankenstein (KD)		119.90
Front Page Football 96 (KE) *		79.90
Fury 3-Win 95 (KD)		99.90
FX Fighter (DA)		89.90
Gabriel Knight 2 (KD) *		**99.90**
Gene Wars (KD) *		99.90
Harvester (KD) *		109.90
Heart of Darkness (DA) *		**109.90**
Hexagon Kartell (KD) *		109.90
Hugo 3 (KD)		**79.90**
Human Recall (KD)		99.90
Indy Car Racing 2 (DA)		**89.90**

PC	3,5"	CD
Jagged Alliance (KD)	109.90	89.90
John Madden Football 96 (KE) *		99.90
Land of Lore 2 (KD) *		**109.90**
Little Bid Adventure 2 (KD) *		**99.90**
Locus (DA) *		109.90
Mad TV 2 (KD) *		89.90
Mechwarrior 2 Data (KE)		59.90
Metal Marines (KD)		79.90
Metaltech: Earthsiege 2 (KD) *		**109.90**
Mortal Coil (DA)		69.90
NBA Jam Tour. Edition (DA)		89.90
NBA Live Basketball 96 (DA) *		**89.90**
Need for Speed (DA)		89.90
NHL Hockey 96 (DA)		89.90
Norton Commander 4.0 (KD)		49.90
Panzer General 2 (DA) *		84.90
Pete Sampras Tennis 96 (DA)	79.90	89.90
PGA Tour Golf 96 (DA)		**89.90**
Phantasmagoria (KD)		99.90
Pinball World (DA)		79.90
Police Quest SWAT (KD) *		99.90
RAN Soccer (KD)		89.90
RAN Trainer 2 (KD)		**89.90**
Rayman (KD)		**79.90**
Rebel Assault 2 (DA)		79.90
Rebel Assault 2 (KD) *		**99.90**
Riddle of Master Lu (KD) *		99.90
Rivers of Dawn (DA) *		79.90
Schleichfahrt (KD) *		99.90
Schwarzes Auge 3 (KD) *		**109.90**
Sensible World o.Soccer (KD)	89.90	89.90
Shanara (DA) *		89.90
Shivers (KD) *		99.90
Silent Hunter SVGA (KD) *		84.90
Sim Town (KD)		79.90
Space Marines (KD)		89.90
Space Quest 1-6 (DA/KD)		99.90
Star Trek 2 enhanced (DA) *(Limited Edition)*		89.90
Star Trek Deep Space Nine (KD) *		**99.90**
Star Trek-Next Generation (KD)		119.90
Steel Panther (DA)		84.90
Stonekeep (DA)		**99.90**
Syndicate Wars 2 (KD) *		**99.90**
T.F.X. Eurofighter (KD)		99.90
Terminator Futur Shock (KD) *		99.90
The Dig (DA)		**79.90**
Theme Hospital (KD) *		89.90
This Means War (KD) *		109.90
Thunderhawk 2 (DA)		89.90
Tie Fighter Complete (DA)		**79.90**
Time Gate: Knight Chase (KD)		**99.90**
Top Gun (DA) *		**109.90**
Torins Passage (KD)		99.90
Turrican 2 (DA)		69.90
UEFA Champ.League (DA) *		79.90
V-for Victory 1-4 (KE)		69.90
Vollgas (KD)		99.90
W.Lembke Fußball Man.(KD)		69.90
Warcraft 2 (KD)		**89.90**
Warhammer Strategie (KD) *		84.90
Wetlands (KD)		**89.90**
Wing Commander 4 (KD)		**109.90**
Wipeout (DA)		99.90
Worms (DA)	**79.90**	**79.90**
WWF Wrestlemania (DA)		99.90
Z (DA) *		79.90
Zoop (DA)	**39.90**	**39.90**

SUPER PREIS

PC 3,5"

nur solange Vorrat reicht

1869 (KD)	29.90
1942 Pacific Air Wars (DA)	**19.90**
Alien Legacy (DA)	39.90
Aufschwung Ost (KD)	39.90
Battle Bugs (KD)	**29.90**
Beneath a Steel Sky (KD)	**19.90**
Burning Steel 2 SVGA (KE)	19.90
Dawn Patrol (KD)	29.90
Deck Demon (KE)	39.90
Eight Ball Deluxe 2 (DA)	39.90
Elite 3 (KD)	**29.90**
Empire Soccer (DA)	19.90
Evasive Action (KD)	19.90
F 14 Fleet Defender Plus (DA)	**29.90**
Fußball Total (KD)	29.90
Hanse Deluxe (KD)	49.90
Heimdall 2 (KD)	**29.90**
Magic Boy (DA)	19.90
Metaltech:Earthsiege (KD)	**29.90**
Monkey Island 1 (KD)	29.90
Pacific Strike Speech (DA)	19.90
Paws of Fury (DA)	**24.90**
Rings of Medusa 1 (KD)	19.90
Rings of Medus Gold (KD)	**29.90**
Ryders Cup Golf (DA)	29.90
Search for the King (DA)	**14.90**
Sim City 2000 Data (KE)	14.90
Sink or Swim (DA)	19.90
Soccer Kid (KE)	19.90
Space Quest 3 (DA)	29.90
Star Crusader Miss.+Speech (KD)	19.90
Super Stardust Edition (DA)	19.90
Ultima 8 Speech (KE)	9.90
Universe (KD)	**29.90**
War in the Gulf (KD)	19.90

CD ROM

Aces over Europe (DA)	**14.90**
After Dark+Win 95 (KE)	49.90
Armored Fist (KD)	49.90
Arnie 2 (DA)	9.90
Baby Joe (DA)	9.90
Battle Bugs (KD)	**49.90**
Black Box (KD/DA) *(Panzer General, Battle Isle 1+Data)*	49.90
Black Gold (KD)	9.90
Burning Steel 3 (DA)	39.90
Central Intelligence (DA)	29.90
Colonization (KD)	**49.90**
Comanche + Data 1+2 (KD)	49.90
Dark Sun 2 (DA)	39.90
Dawn Patrol (KD)	**29.90**
Der Clou + Data (KD)	29.90
Descent (DA)	**49.90**
Die Höhlenwelt Saga (KD)	39.90
Dreamweb (KD)	**29.90**
Eye of the Beholder 1-3 (KE)	49.90
F 1 Grand Prix (DA)	39.90
F 14 Fleet Defender Gold (DA)	**49.90**
Falcon Gold (DA)	**49.90**
Fantasy Fest (KE) *(Unlimited Adventure, Fanatsy Empire, Dungeon Hack,Strongh.)*	49.90
Fighter Wing (DA)	39.90
Gamebundle 1 (KE) *(Mario is Missing, D/Generation)*	19.90

SUPER PREIS

PC CD ROM

nur solange Vorrat reicht

Goblins 1+2 (KD)	**29.90**
Hammer of the Gods (KD)	39.90
Heimdall 2 (KD)	29.90
Hell (KD)	**19.90**
Hi-Octane (KD)	**49.90**
High Sea Traders (KD)	29.90
Indy Car Racing (DA)	29.90
International Tennis (DA)	9.90
Iron Helix - Win (KD)	29.90
Ishar Trilogy (KD)	**49.90**
Jungle Strike (DA)	29.90
Joysoft Classics (DA) *(Railroad Tycoon, TV Sport Baseball, TV Sport Football, Supremacy, It came from Desert, Defender of the Crown)*	49.90
King's Quest 1-6 (DA)	**39.90**
Labyrinth of Time (DA)	39.90
Legend of Kyrandia 2 (KD)	39.90
Logical (DA)	9.90
Lollypop (KD)	39.90
Lords of Doom (KD)	9.90
Lost in Time (KD)	**29.90**
Mad TV (KD)	19.90
Matthäus Super Soccer (KD)	39.90
Megapack 4 (KE) *(11 CD's: Panzer General, Tornado, Dragon Lore, Dawn Patrol, Space Ace, Black Knight, Empire Soccer, Warriors, Aegis, Orion Conspiracy)*	79.90
Metaltech:Battledrome (KD)	**49.90**
Monkey Island 2 (KD)	49.90
NHL Hockey 94 (DA)	39.90
Oldtimer (KD)	39.90
PGA Tour Golf - Win (DA)	39.90
Pirates Gold (KD)	49.90
Privateer Komplett (DA)	**39.90**
Ravenloft 2 (DA)	39.90
Retribution (KD)	49.90
Reunion (KE)	19.90
Rings o.Medusa Gold (KD)	39.90
Rock'n Roll (DA)	9.90
Sam & Max (KE)	39.90
Simon the Sorcerer 1 (KD)	**39.90**
Soccer Superstars+Fußball (DA)	29.90
Soul Crystal (KD)	9.90
Space Quest 1-5 (DA)	**39.90**
Superspaß Paket (DA) *(On the Road, PP Hammer, Webees World, The Power, Devilland)*	29.90
System Shock enhanced (KD)	**39.90**
The Box Vol. 1 (KD) *(Burntime, Whales Voyage, Dynatech)*	29.90
The Last Dynasty (KD)	**49.90**
Ticonderoga USS (KD)	**39.90**
Tornado & Falcon 3.0 (DA)	39.90
Transport Tycoon (KD)	49.90
U.F.O.+Master of Orion (KD/DA)	**49.90**
Ultima 7 Complete (DA)	39.90
Ultima Underworld 1+2 (DA)	39.90
Whales Voyage 2 (KD)	**29.90**
Wing Commander Armada (DA)	**39.90**
X-Com U.F.O. 2 (KD)	**49.90**
Zeppelin (KD)	39.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

3DO

Grundgerät+Fifa Soccer	629.00
Control Pad	69.90
Blade Force (DA)	99.90
Flying Nightmare (DA)	99.90
Need for Speed (DA)	109.90
Station Invasion (DA)	49.90
Theme Park (DA)	109.90
Wing Commander 3 (DA)	109.90

SATURN

Grundgerät + Pad	649.00
Dytona USA Racing (DA)	139.90
FIFA Soccer 96 (DA)	109.90
Myst (KD)	109.90
NBA Jam Tournament Ed (DA)	99.90
Rayman (DA)	99.90
Sega Rally (DA) *	109.90
Thunderhawk 2 (DA)	109.90
Virtua Cop + Pistole (DA)	149.90

PLAYSTATION

Playstation Grundgerät	599.00
Air Combat (DA)	99.90
Destruction Derby (DA)	109.90
Discworld (DA)	99.90
Rayman (DA)	99.90
Theme Park (KD)	99.90
Worms (DA)	99.90
Warhawk (DA)	99.90
X-Com (KD)	89.90

LÖSUNGEN

Komplettlösungen zu fast allen Spielen, in komplett in Deutsch.Tägliche Neuzugänge

Battle Isle 3	13.90
Chewy Escape from F5	13.90
Command & Conquer	13.90
Discworld	13.90
Dungeon Master 1+2 je	13.90
Flight of Amazone Queen	13.90
Hell + Patches + Bureau 13	13.90
King's Quest 1-6	25.00
Lost Eden + Myst + Noctroplis	13.90
Mechwarrior 2	13.90
Phantasmagoria	13.90
Prisoner of Ice	13.90
Rebel 1+2 + Wetlands	13.90
Simon the Sorcerer 1+2 je	17.95
Star Trek Next Generation	17.95
Stonekeep	13.90
The Dig	13.90
Vollgas	17.95

MAGIC KARTEN

Fallen Empire Booster (KE)	2.90
Heimatländer Booster (KD)	2.90
Ice Age Starter (KE)	10.90
Jyhad Booster (KE)	6.90
Star Trek-N.Generation Starter (KE)	12.90
The Gathering Booster (KE)	3.90
The Gathering 4th Booster (KE)	3.90
The Gathering Unlimit. Booster (KE)	3.90

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT DA
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH
Wir führen viele US Importe !!

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS
WING COMMANDER 4
CD ROM
109.90
KOMPLETT DEUTSCH

TIP DES MONATS
HELP-CHARITY
Der Erlös geht teilweise an eine karitative Einrichtung.
F 1-Domark, Push Over, PRO Tennis Tour, Humans, Dune 2, Sherlock Holmes-EA, Prince of Persia 1, Pinball Dreams, World Class Leaderboard, SVGA Harrier + Jack in the Dark
49.90
CD ROM - KOMPLETT ENGLISCH

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND: AACHENER STR. 1004 50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND: NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI

UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +15 DM
(nur postbar)

Joysoft BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
○ **KATALOG** fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	**KOSTEN LOS**
ERSATZWUNSCH	

○ PC 3.5" ○ CD ROM
○ NACHNAHME: +9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: +6 DM
○ AUSLANDVORKASSE: +15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
○ BESTELLUNG KOMPLETT
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

PCP296

ALIENS

Im Weltraum hört Dich keiner schreien: Die französischen Leichtgewicht-Programmierer von Cryo verwursteln die »Aliens«-Comics zu einem nervtötenden Spiel.



Die Schauplätze bestehen aus mehreren Standbildern. Da die Betrachterposition immer wieder abrupt gewechselt wird, ist reichlich Verwirrung angesagt.

Kernige Helden in grünem Tarn-Outfit holpern mit dicken Wummen durch feindliches Gebiet. Hier ein kleiner Funkspruch, dort ein rauher Kameradenscherz und schon – Wuppa! – fliegt etwas in die Luft. Wir befinden uns nicht etwa im neuesten Werbespot der Bundeswehr, sondern bei einer typischen Szene aus dem Film »Aliens«. Der zweite und spannendste Teil der SF-Trilogie entstand unter der Regie von James Cameron, durch Erfolge wie »Terminator 2« oder »True Lies« hinreichend als Meister des üppigen Actionkinos etabliert. Der verzweifelte Kampf eines Trupps Weltraumsoldaten gegen die Übermacht überaus angriffslustiger Alien-Monster war ein so großer Erfolg, daß der amerikanische Verlag Dark Horse einen ganzen Schwung von düsteren Comicbänden produzierte. Diese lehrreiche kleine Vorgeschichte mündet nun in die Erkenntnis, daß »Aliens« nicht etwa ein neues Spiel zum alten Film, sondern das Spiel zur Comicserie zum Film ist. Aha!

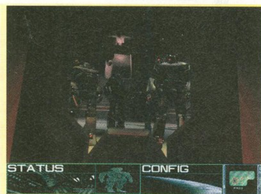


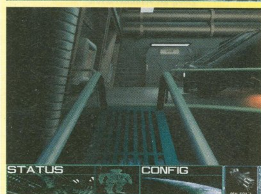
Alle Kollegen in der Arbeitskluft – nur noch aufs Schott klicken und schon kann der Ausflug beginnen

Die Story ist simpel, das Spielprinzip paßt sich an: Landen Sie mit einem vierköpfigen Team auf einem Planeten, der von Aliens überrannt wurde. Die größte Herausforderung besteht darin, mit dem Mauszeiger wirklich jeden Quadratmillimeter des Bildschirms abzugrasen. Entdeckt man ein Detail, bewirkt der Mausklick automatisch die richtige Aktion (benutzen, mitnehmen, etc.). Andere Crew-Mitglieder spricht man zu vorgegeben Themen an, wobei Sie den rhetorischen Stil von kumpelhaft-anbiedernd bis hin zum Tonfall »Kneifzange« wählen können.

Beim Herumbewegen holpert man von Standbild zu Standbild. Damit es schön unübersichtlich wird, sieht man die Umgebung immer wieder aus anderen Blickwinkeln; also nicht fest aus der Sicht unserer Spielfigur. Um den Spielfluß zu bremsen, wird beim Hüpfen von Punkt A nach Punkt B eine nicht interaktive Rendersequenz gezeigt. Die möchte man bald entnervt abbrechen, was nur durch Druck auf die Leertaste geht (...daß man diesen Schnickschnack per Menüpunkt ganz abstellen kann, war den sensiblen Grafikern wohl aus psychologischen Gründen nicht zumutbar).

Ab und an wird die ans nahende Osterfest erinnernde Suche





Die hochauflösenden Render-Sequenzen nerven nach einiger Zeit, weil sie den Spielfluß einschränken. Nur der Druck auf die Leertaste sorgt für Abkürzung.

heinrich lenhardt

Wie konnte man den Katastropholixen von Cryo nur eine so schöne Lizenz anvertrauen? Ich will ja niemandem zu nahe treten, aber diese Schlunzbrüder sind ähnlich arge Nägel im Sargdeckel der Spieldesign-Kunst wie die 11th-Hour-Witzbolde von Trilobyte.

Aliens ist ein halbherziges Pseudo-Adventure, das die Intelligenz des Spielers beleidigt und seine Nerven aufreibt. Größere logische Anstrengungen sind nicht nötig. Wird man doch mal aufgehalten, dann nur, weil man etwas übersehen hat – oder Opfer der irrsinnig lustigen »Wer zu lange braucht, verliert«-Masche wird.

Grafischer Stil und Atmosphäre werden der hervorragenden Film- und Comic-Vorlage in keiner Weise zurecht. Die traurig dahingemalten Charakter-Nahansichten würden eher in eine Folge von Captain Future passen.

Umständliches Handling beim Verteilen von Gegenständen und überaus langwierige Zwischendurch-Animationen tragen auch nicht dazu bei, mich für diesen Schlunz zu begeistern.

Ich würde mein Geld lieber in den Alien-Videokassetten-Dreierpack investieren. Der sieht besser aus, macht mehr Spaß und nervt vor allem nicht zu Tode. Dieses neue Aliens-Spiel ist miserabel designt und hat soviel Atmosphäre wie ein Wasserkocher. Da weiß man wieder, was man »The Dig« hat...

Hölzerne Dialoge und Standbild-Charaktere: Das rechte Aliens-Feeling will da nicht aufkommen.

◀ **Für die vier Teammitglieder werden eigene Inventars verwaltet. Beim Herumlaufen steuern Sie aber stets einen Charakter.**

nach Fuzzikram gar von einer Art Puzzle aufgelockert. Für jedes Besatzungsmitglied lassen sich gefundene Gegenstände in individuellen Inventars deponieren. Die Logik ging allerdings über Bord; ausprobieren ist angesagt. Oft muß man erst den Bildschirmtod erleiden, um allmählich draufzukommen, was man vergessen hat. Dazu gibt's noch einen völlig unmotivierten Zeitdruck. Trödeln Sie bei den ersten Screens etwas rum oder schwatzen zu ausgiebig mit den Kollegen, vernichtet ein nahender Asteroidenschauer das Schiff – unfair!

Als »Spiel im Spiel« präsentieren uns die Programmierer ernsthaft »Reversi«, das nach sensationell langer Ladezeit auf dem Bildschirm erscheint (...und zur Lösung eines Puzzles benötigt wird). Später darf man auch Gimmicks wie Scanner und Laserpistole im Kampf gegen die Aliens ausprobieren. Sie müssen herauskriegen, welches Teammitglied mit den einzelnen Goodies am besten umgehen kann. **(hl)**

aliens

□ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Cryo/Mindscape
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	–
CD-Belegung:	ca. 1330 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler:	1

36

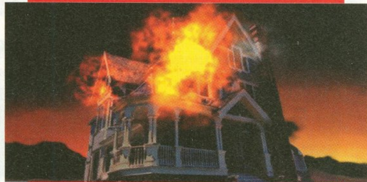
THE 11TH HOUR

Die gruselige Denkspiel-Sammlung »The 7th Guest« wurde einst wegen ihrer bahnbrechenden Grafik zum Bestseller. Fast drei Jahre später führt uns Programmierteam Trilobyte zurück ins Spukhaus. Was hat »The 11th Hour« neben verbesserter Technik zu bieten?

Sie sind Carl Denning, Starreporter der Erfolgsserie »Crimes Unsolved«. Mit seiner Produzentin Robin Morales verbindet Carl eine kurze Affäre, nach der er sie aber abserviert. Dennoch trifft es unseren kleinen Macho schwer, als Robin bei Recherchen über eine Mordserie in Harley verschwindet. Just in dieser Stadt befindet sich auch das verfallene Anwesen des verrückten Spielzeugmachers Henry Stauf, mit dessen Untaten sich das Vorgängerspiel »The 7th Guest« befaßte.

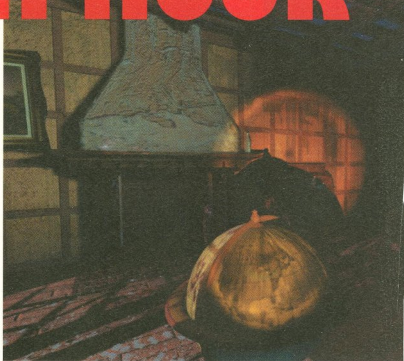
Als Carl eine Art Notebook mit einer Nachricht von Robin und einem Bild des Stauf-Hauses zugespielt bekommt, macht er sich auf den Weg nach Harley...







Von oben nach unten: Ein und das selbe Bild mit 8-, 16- und 24-Bit-Farbtiefe. Die grafischen Unterschiede sind offensichtlich nicht gewaltig.



Willkommen zurück in Henry Staufs Bibliothek!

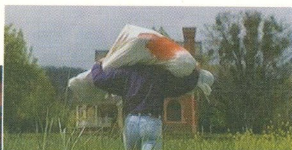
Wie schon beim Vorgänger bewegen Sie sich in »The 11th Hour« auf wunderbar anzuschauenden gerenderten Bahnen durch das heruntergekommene Gemäuer. Gibt es etwas wichtiges wie ein Rätsel oder einen Gegenstand zu sehen, verändert sich der Mauszeiger entsprechend. Eine Automap zeigt an, welche Räume betreten werden können und welche erst noch durch das Lösen von Knobelaufgaben geöffnet werden müssen. Es gibt insgesamt 40 dieser Rätsel, deren Spektrum vom Herumschieben von Schachfiguren über Rechenspiele bis zu Kombinationsaufgaben reicht. Ist Ihnen ein Rätsel zu schwer, so gibt der Computer bis zu drei Tips oder löst das Rätsel für Sie. Zwischendurch wird in Videos das Fortschreiten der Rahmenhandlung präsentiert.

Etliche Designfehler schmälern den Spielspaß. Schon einen Spalt geöffnete Türen sind aus unbekannten Gründen häufig noch versperrt. Viele Objekte, für die sogar eine Nahaufnahme gerendert wurde, haben keinen praktischen Nutzen, sondern werden nur mit einem erschreckend schlecht übersetzten Spruch von Stauf kommentiert. Einige Bildschirmtexte wurden im englischen Original belassen, engli-

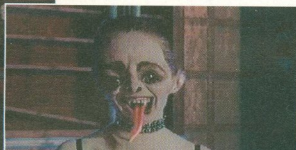
roland austinat

»Das Spiel ist noch grauenvoller als der Vorgänger« – die Pressemitteilung tut Wahrheit kund. Bei den quälend langsamen Animationen hat man auf einem Blatt Papier die Lösung schneller als beim Probieren auf dem Monitor herausgefunden. Und was nützt mir eine deutsche Übersetzung, wenn dabei Unsinn wie »Autonickerchen« verzapft wird oder bei der Hilfefunktion z. B. »enthalten« gesagt wird, auf dem Bildschirm aber »erhalten« steht?

Bedenklich: Das »Making of«-Video ist fast spannender als das eigentliche Spiel. Wenigstens die Kameraführung der Clips ist ernsthaft gut – vielleicht sollte Regisseur David Wheeler seine Dollars lieber in Hollywood verdienen.



Gruselmoment in einem der technisch sehr guten Videos: Wer sich wohl im »Handgepäck« befindet?



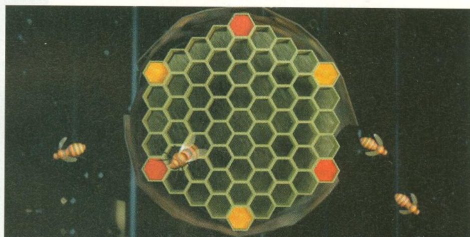
Diese Dame hat sich etwas zu lange im Haus aufgehalten



Kann Carl von dieser geisterhaften Erscheinung Informationen erhalten?

heinrich lenhardt

Warum hatte sich The 7th Guest so toll verkauft? Weil es seinerzeit das erste Spiel war, das voll auf CD-ROM zugeschnitten war. Bereits ein halbes Jahr vor dem Erscheinen von »Rebel Assault« deutete Trilobyte bereits an, welche grafischen Delikatessen sich mit dem »neuen« Spiele-Medium CD realisieren lassen.
Zweieinhalb Jahre später erscheint endlich der Nachfolger. So elegant 11th Hour auch aussieht; es ist nicht der technische »Boah! Ey!«-Stauntitel, der 7th Guest einst war. Schicke Rendergrafiken und Videoclips bekommen mittlerweile auch andere Programmierteams auf die Reihe.
Die Originalität hält sich auch in Grenzen: Schauplatz vertraut, Design recycelt, lediglich den Splatter-Faktor raufgedreht – warum hat Trilobyte nur so lange für diesen Aufguß gebraucht?
Eine Stunde Faszination – dann bricht sie ein, die Motivation. Ich bin arg enttäuscht, daß sich hinter der schicken Aufmachung erneut ein jämmerliches Spieldesign versteckt.



Schwere Rätselkost im hochauflösenden Gewand

sche Wortspiele falsch übersetzt und katastrophal betont. Die Puzzles sind extrem schwer und ziehen sich durch unnötig langsame Animationen selbst auf Pentium-Rechnern künstlich in die Länge.
Im technischen Vergleich zum Vorgänger werden die Grafiken jetzt auch in 16- und 24-Bit-Farbtiefe angeboten; die Videos sind qualitativ hochwertiger. Allerdings brauchen Sie für diese Farbenflut eine Grafikkarte mit 2 MByte Speicher und bevorzugt einen Pentium, um einigermaßen streßfrei spielen zu können. Wer ein kleineres System hat, kann sich auch mit den 256 Farben der traditionellen 8-Bit-Darstellung begnügen. Als Bonus ist auf den CDs ein »Making of 11th Hour«-Video zu finden.
Da sich zum schlichten Spieldesign nicht viel mehr sagen läßt, unsere Redakteure aber umso lebhaftere Meinungen zu The 11th Hour haben, erlauben wir uns ausnahmsweise die verschwenderische Test-Ausstattung mit drei Meinungskästen. **(ro)**

boris schneider

Was haben die Jungs von Trilobyte bloß in den letzten eineinhalb Jahren angestellt? 11th Hour ist fast in allen Bereichen schlechter als The 7th Guest. Die Puzzles sind noch undurchschaubarer als beim Vorgänger, die Synchrnisation der Videos ging total daneben. Gleich im Foyer wird man mit dem »Rösselsprung« gequält, als dritten Tip erhält man »In 40 Zügen könnte ich es schaffen«. Lieber Programmierer, in 40 Zügen habe ich meinen PC aus dem Fenster geworfen, weil ich das Pferdegewieher bei jedem Zug und die Warterei auf das CD-ROM-Laufwerk (und ich hab weiß Gott kein langsames) nicht mehr ertragen kann. Statt kurzer, knackiger »Aha!«-Erlebnisse gibt es hier nur Frustration pur. Und wieso soll ich mich als Spieler mit diesem ekelhaften Macho abgeben, der im Intro seine Freundin derart eiskalt observiert? Wie kann ich mich mit dem Bolzen identifizieren und dessen Rolle spielen? Wieso ruft er nicht die Polizei, wenn er einen Hinweis zu einer brutalen Mordserie hat? Wieso glaubt er als angeblich brillanter Reporter an einen verwunschenen Gameboy? Dagegen ist ja die wirrste »Akte X«-Folge eine Ausgeburt an Plausibilität.

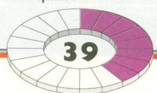


the 11th hour

❑ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ■ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ❑ AWE 32

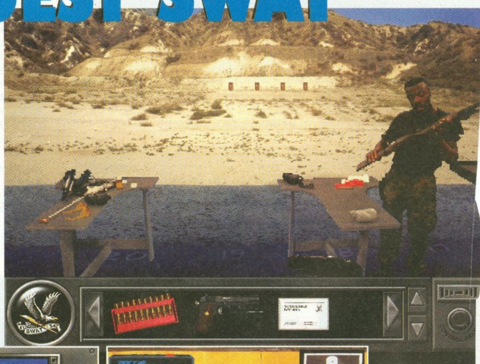
Spiele-Typ:	Denkspiel
Hersteller:	Trilobyte/Virgin
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; ausreichend
Sprachausgabe:	Deutsch; ausreichend
Anspruch:	Für Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 5 MByte
CD-Belegung:	ca. 2300 MByte (4 CDs)
Anzahl Spieler:	1



POLICE QUEST SWAT

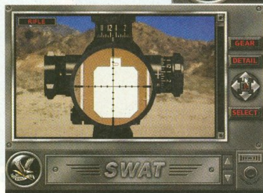
Sierra auf Erneuerungskurs: Eine der ältesten Abenteuer-Serien erhält ein völlig neues Gesicht. Das neue »Police Quest« hat mit den vorangegangenen Folgen nur noch wenig gemein.



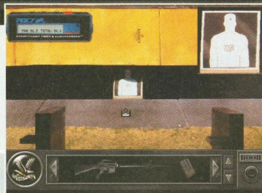


Die Ausbildung zum Scharfschützen ist kein Zuckerlecken

Daryl F. Gates, seines Zeichens pensionierter Polizeichef von Los Angeles, hatte bereits »Police Quest 4« einen recht formalistischen Anstrich gegeben. Die Verbrecherjagd bestand überwiegend im Ausfüllen von Formularen und striktem Einhalten von Vorschriften, war aber immer noch als Abenteuerspiel ausgelegt. Mit der neuen Folge »Special Weapons And Tactics« wechselt die Serie das Genre und bietet eine taktische Simulation der Arbeit einer Spezial-Abteilung.



Das Ziel im Visier des Scharfschützengewehrs...



...und beim Training mit leichten Waffen

Zum Beginn tritt man als neues Mitglied der Gruppe seinen Dienst an. Der Spieler kann verschiedene Karrieren anstreben. Wer über scharfe Augen und eine ruhige Hand verfügt, darf sich beispielsweise als angehender Scharfschütze versuchen. Leute mit Führungsambitionen werden hingegen eher mit einem Posten als Einsatzleiter liebäugeln. Doch vor beruflichen Aufstieg und die begehrten Tapferkeits- und Ehrenmedaillen hat Daryl Gates hartes Training, viel Lernstoff und natürlich praktische Erfahrung gesetzt.

Es gibt diverse Methoden, sich das umfangreiche Infomaterial einzuverleiben. Im Schulungsraum interviewen Sie die zuständigen Kollegen. Außerdem liegen umfangreiche Taktik-Nachschlagewerke mit viel Text, Sprachausgabe und ergänzenden Bilddokumenten vor. Es finden auch Vorlesungen zu allen wichtigen Themen statt, in denen Zwischenfragen an den Ausbilder erlaubt sind.

Waffenkunde gehört zum Grundwissen jedes Truppenmitglieds



Je nachdem, ob Sie gerade lernen, trainieren oder im Einsatz sind, wechselt die Benutzeroberfläche. Beim Schußwaffentraining z.B. sieht man das Ziel aus Schützenperspektive und nimmt Pappkameraden ins Cursor-Fadenkreuz. Theoriethemen hingegen eignen Sie sich zum Großteil über die Benutzung diverser Auswahlmenüs und das Durchlesen darin anwählbarer Texte an. Bei Einsätzen wie z.B. Geiselnahme oder Verbarrikadieren wird auf Vollbildmodus umgeschalten und der Spieler lenkt den Karrieristen bei der Aktion. Er sollte aber sämtliche Vorschriften, Handzeichen und Taktiken in und auswendig gelernt haben, da der Einsatz sonst schnell

monika stoschek

Die Authentizität von SWAT mag noch so hoch sein – spielerische Elemente sind eher Mangelware. Zuviel Vorschrift, Order und Training dämmen die Bewunderung für Realitätsnähe und Materialfülle. Wer Drill und Geraunze von Vorgesetzten nicht scheut und schon immer von einer Karriere im Elite-Team träumte, wird wohl seinen Spaß haben. Mathematische Formeln zur Berechnung der Flugbahn eines MP-Geschosses dürften allerdings kaum dafür sorgen, daß das Spiel bei der breiten Masse ein Volltreffer wird.

Bei all der strengen Disziplin hat der Spielspaß kaum Chancen. Spätestens nachdem man ahnungslos wieder gegen eine der unzähligen Vorschriften verstoßen hat, ist auch der letzte Elan flöten. Die Adventure-Wurzeln von Police Quest wurden radikal gekappt. Was bleibt, ist eine fragwürdige Einkommando-Simulation für alle, die sich in einem Spiel schrecklich gerne disziplinieren lassen.

Die Nachbarschaft sollte vor dem Einsatz befragt werden

Anschleichen, Lage peilen per Spiegel, Infos per Handzeichen austauschen...

...und die Verdächtige stellen

mit einem Heldenbegräbnis oder schmählicher Rücksendung zur Polizeischule endet. Zurück im Revier kommt es zu einer als Video ablaufenden Abschlußbesprechung, bei der das Team gelobt wird oder einer der Beamten vorübergehend vom Dienst suspendiert wird, bis ein Untersuchungsausschuß unklare Sachverhalte geklärt hat.

Da die Sprachausgabe in anspruchsvollem Amerikanisch erfolgt, muß man über sehr gute Sprachkenntnisse verfügen, um alle Infos und Befehle mitzubekommen. Im Zweifelsfalle sollten Sie lieber auf die angekündigte deutsche Version warten. (ms)

police quest SWAT

- [ ] 320 x 200 Pixel
- [x] 640 x 480 Pixel
- [ ] 1024 x 768 Pixel
- [ ] Hi-/Truecolor
- [x] S'Blaster Mono
- [x] S'Blaster Stereo
- [ ] General MIDI
- [ ] Gravis Ultrasound
- [ ] CD-Audio
- [ ] AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Sierra
Ca.-Preis:	DM 110,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 15 MByte
CD-Belegung:	ca. 2500 MByte auf vier CD's
Anzahl Spieler:	1

47

POLE POSITION

Manager fahren nicht, sie lassen fahren. Wer Damon Hill zum Sieg gegen Schumi verhelfen will, hat als Rennstall-Besitzer bei »Pole Position« alle Chancen.



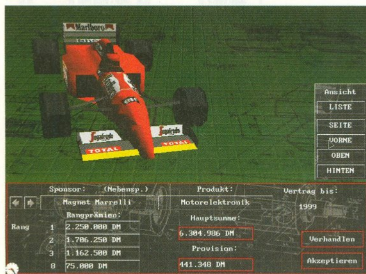
»Pole Position« zeigt die Rennen mit in Echtzeit berechneten Fahrzeugen

Deutschland ist im Schumi-Fieber. Seit der Kerpener den ersten Weltmeister-Titel in der Formel 1 holte, haben Live-Übertragungen der Grand-Prix-Rennen mächtige Einschaltquoten und die Fahrer begeisterte Fans an den Strecken. Auf den ersten Blick sind es auch die Piloten, die über Wohl und Wehe auf den Pisten entscheiden. Doch ohne ein perfektes Team im Rücken wäre Michael Schumacher heute nur einer von vielen auf den hinteren Plätzen. Wieviel Aufwand in einen Rennstall gesteckt werden muß, zeigt Ihnen »Pole Position«, eine akkurate Simulation der wirtschaftlichen und sportlichen Hintergründe.

Um die Authenzität zu erhöhen, hat Hersteller Ascon die Lizenzen aller Teams, Fahrer und Sponsoren erworben, damit Sie nicht mit irgendwelchen abstrakten Fantasienamen hantieren müssen, sondern es tatsächlich mit Williams, Ferrari oder Benetton zu tun haben. Natürlich dürfen Sie Michael Schumacher als Fahrer engagieren oder ihn kurzerhand durch ein Nachwuchstalent ersetzen.

Bevor Sie bei Pole Position an den Start gehen, legen Sie den Schwierigkeitsgrad fest. Einsteiger nutzen die Erfahrung und das Kapital eines großen Rennstalls, Profis bauen ihr Team von Beginn an auf. Zusätzlich entscheiden Sie, wieviel Zeit Ihnen pro Runde bleibt; das reicht von »gemütlich« bis »hektisch«. Ausgangspunkt jeder Aktion ist das Büro, von dem aus Sie die Werkstatt, das Rennen oder auch die Bank erreichen. Pole Position ist primär eine Wirtschaftssimulation, also ist ohne Bankgeschäfte kein Blumentopf zu gewinnen. Kredite aufnehmen gehört zum guten Ton, und mit Spekulationsgeschäften läßt sich schnell ein Batzen Geld nebenbei verdienen – oder der halbe Rennstall verlieren.

Bevor ein Pilot für Sie an den Start geht, müssen Sie ihn anwerben. Wer hier geschickt vorgeht und je nach Gegenüber hart oder freundlich agiert, gewinnt einen motivierten Fahrer, ohne irrsinnige Gehälter zahlen zu müssen. Dann sollten Sie sich mal Gedanken über Ihr Team machen, denn ohne Mechaniker, eine optimale Boxencrew, einen Rennleiter und dergleichen kommt der Bolide kaum auf die Strecke. Auch hier gibt es wieder unterschiedliche Charaktereigen-



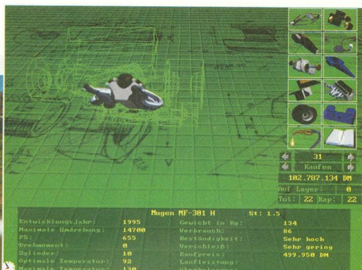
Ohne Sponsoren läuft gar nichts, also müssen Sie gute Verträge aushandeln

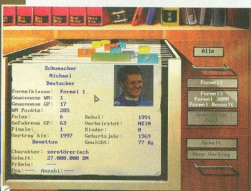


im wettbewerb

Wer sich nicht selbst hinter das Steuer eines Boliden wie NASCAR Racing traut, sollte zu einem der beiden Formel-1-Manager greifen. Fans sind sowohl mit dem eher lockeren Pole Position als auch dem trockenen Grand Prix Manager von Microprose gut beraten. Gelüstet es Sie mehr nach dem Bau eigener Autos, empfiehlt sich Oldtimer, das den Charme rustikaler Schnauferl wiederbelebt. Rüsselsheim dagegen versinkt im öden Verscherbeln lustloser Alltags-Autos.

NASCAR Racing	88
POLE POSITION	**73**
Grand Prix Manager	71
Oldtimer	59
Rüsselsheim	48





Bevor der Wagen auf die Strecke darf, müssen Sie die nötigen Teile einkaufen

◀ Michael Schumacher ist als Fahrer für ein neues Team viel zu teuer

florian stangl

Reifen hier, Spoiler da: Wer dachte, der emsig wuselnde Bienenhaufen an der Box sei nur Show, hat sich gründlich vertan. Wieviel Aufwand hinter dem Formel-1-Zirkus steht, merken Sie dank Pole Position nach wenigen Minuten. Bis der erste Wagen auf die Strecke rollt, vergeht schon mal eine Stunde Echtzeit.

Das Tüfteln macht sogar Spaß, denn wer sich nur einen Funken für die Formel 1 interessiert, wird schnell vom Ehrgeiz gepackt, auf dem Hockenheimring die Bestzeit zu holen. Also stürzt man sich in den Windkanal, riskiert mal billigeres Benzin oder spürt vielversprechende Nachwuchsfahrer auf.

Bei mir hat Pole Position gegenüber dem Microprose-Rivalen Grand Prix Manager die Nase aus mehreren Gründen vorn: Es ist nicht so staubtrocken aufgebaut, erschlägt trotz aller Komplexität den Spieler nicht mit Details und sieht während des Rennens einfach besser aus. Außerdem kommen Einsteiger dank des gut einzustellenden Schwierigkeitsgrades schneller zu ersten Erfolgen.

schaften, die sich entscheidend auf die Leistung der Angestellten auswirken. Ascon hat ein sogenanntes »Streßsystem« entwickelt, das sich auf die Arbeitsmoral der Crew auswirkt. Müssen alle ständig durcharbeiten, gibt es mehr Fehler und die Reparatur des Wagens dauert beispielsweise länger.

Das nächste Problem des Rennstall-Managers ist der Wagen. Reifen, Getriebe, Spoiler, Motor und vieles mehr müssen getestet und in ausreichender Menge im Ersatzteillager vorhanden sein. Also handeln Sie mit Zulieferern Verträge aus, sollten sich über deren Laufzeit sowie die Kosten im klaren sein und außerdem noch auf die Qualität der Teile achten. Das Material wird dann im angemieteten Luftkanal getestet und schließlich samt Fahrer auf die Teststrecke geschickt. Dort orientieren Sie sich an den Bestzeiten der Konkurrenz und versuchen, durch feinste Abstimmungen, die Leistung von Wagen und Pilot nach oben zu schrauben.

Ist alles perfekt und haben Sie nicht den Termin für den Abflug zum nächsten Rennen verschlafen, packen Sie Material samt Mannschaft zusammen und düsen zur Rennstrecke. Was Sie mitnehmen, hängt unter anderem von Ihren Finanzen ab, da das Reisen ziemlich teuer ist. Wie gut Sie schließlich im Rennen abschneiden, hängt nicht zuletzt von den gewählten Einstellungen ab. Wenn Übersetzung, Anstellwinkel der Spoiler und dergleichen stimmen, steht mit einem guten Fahrer den ersten WM-Punkten nichts mehr im Weg. Das Rennen dürfen sich Besitzer der CD-Version anhand gerenderter Animationen ansehen, in welche die in Echtzeit berechneten Boliden kopiert werden. Die Disketten-Fassung zeigt das Spektakel aus der Vogelperspektive oder den Endstand in der übersichtlichen Tabellenform. **(fs)**



Die Entwicklungsabteilung wird bevorzugt auf einen besseren Motor angesetzt



In der Werkstatt wird der Bolide repariert; wer zuwenig Personal hat, verpaßt möglicherweise das nächste Rennen

pole position

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

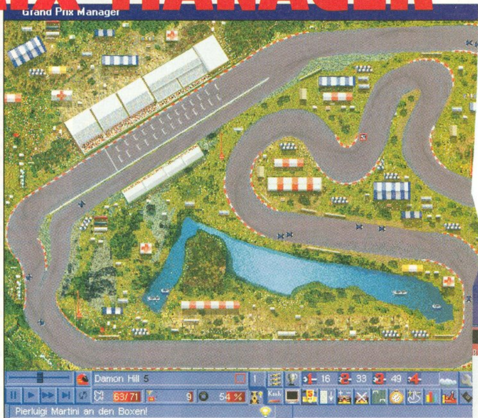
Spiele-Typ:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	Ascon
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 15 MByte
CD-Belegung:	ca. 100 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (abwechselnd)



GRAND PRIX MANAGER

Schnelle Autos, hohes Risiko: Nicht nur die Fahrer müssen bei »Grand Prix Manager« alles auf eine Karte setzen.



Schumi aus der Vogelperspektive: Die winzigen Autos sind beim »Grand Prix Manager« ohne Markierung nicht zu unterscheiden.

Flavio Briatore weiß, wo es im Formel-1-Zirkus langgeht. Der Benetton-Teamchef hat genau die Erfahrung, mit der Sie als Besitzer eines Rennstalls die Millionen scheffeln sollen. Sie müssen sich aber nicht zum Hockenheimring bemühen, um die rauhe Luft der höchsten Rennklasse zu schnuppern, sondern dürfen alternativ mit dem »Grand Prix Manager« von Microprose die ersten Gehversuche unternehmen. Neben Ascons »Pole Position« ist das diesen Monat die zweite Wirtschaftssimulation, in der Sie vom Kredit bis zum Kühlsystem alles im Griff haben.

Die Finanzierung des Rennstalls ist oberstes Gebot. Neben Verträgen mit Sponsoren gibt es Fan-Artikel mit den originalen Teamlogos (Lizenz sei Dank), die Sie zu Geld machen können. Dazu gesellt sich der Weg zur Bank, die mit Krediten weitere Vorhaben finanziert. Die Sponsoren dürfen Sie aber getrost vergessen, bis die ersten Erfolge eingefahren wurden, denn wer unterstützt schon ein unbekanntes Team? Das sogenannte Merchandising mit Fan-Kram ist ähnlichen Einschränkungen unterworfen, nur die Geldhaie der Banken sind zugänglicher.

Die Wahl des Fahrers entscheidet nicht nur über Ihren Finanzhaushalt, sondern vor allem über die sportliche Zukunft des Rennstalls. Also sollten Sie immer ein Auge auf die Leistungen des Piloten werfen und nicht nur den Boliden aufpäppeln. Für Wartung und Tuning der sensiblen Flitzer ist das richtige Personal entscheidend, denn mittelmäßige Mechaniker vollbringen keine Spitzenleistungen. Mit der Maus klicken Sie sich schnell durch die einzelnen Menüs und dürfen teilweise auf die Ratschläge Ihrer Angestellten hoffen, die beim Tuning der Boliden weiterhelfen. Bei der Vielzahl an Möglichkeiten ist das auch dringend nötig, da das arg knappe Handbuch Sie öfter im Regen stehen läßt. Wer nicht eine gewisse Grundkenntnis von Kühlsystemen, Bremsbalance und Spoilertuning hat, wird sich mit der roten Laterne des Schlußlichts anfreunden müssen. Allerdings helfen spezielle Ausgangssituationen auch Einsteigern, sich langsam an die Materie heranzutasten.

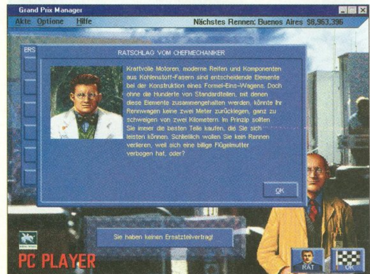
Rückt das nächste Rennen immer näher, wird es Zeit, die Flitzer für die Fahrer in Schuß zu bringen. Haben Sie genü-



Werbeartikel bessern die Bilanz auf, wenn das Team Erfolg hat

florian stangl

Microprose hat es gut gemeint und viel Fachwissen im »Grand Prix Manager« verstaut. Allerdings verläuft sich der Spieler vor lauter Optionen gerne; vergißt mal, den zweiten Wagen zu tunen oder läßt die Sponsoren links liegen. Gerade der technische Aspekt rückt hier stark in den Vordergrund, was nicht jedermanns Sache ist.
Trotz des bemühten Beraters stehen Spieler ohne Formel-1-Wissen oft ratlos vor den vielfältigen Optionen, da sich auch das Handbuch ziemlich kurz faßt. Immerhin haben Profis mit Spaß am Tüfteln ihre Freude daran.
Grand Prix Manager ist nicht nur etwas kniffliger als Ascons »Pole Position«, sondern auch trockener. Außerdem sind kleine Bugs wie falsch dargestellte Rundenzeiten ärgerlich, wenngleich nicht spielentscheidend.



Die Ratgeber helfen manchmal weiter, schweigen sich aber gelegentlich aus

Grand Prix Manager



FAHRERREIHENFOLGE NACH SCHNELLSTER RUNDE

Pos	Fahrer	Team	Zeit	Run.	Pos	Fahrer	Team	Zeit	Ru
01.	Eddie Irvine	Jordan	1:18.446	25	14.	Luca Badoer	Minardi	1:21.707	16
02.	Damon Hill	PC Player	1:18.686	13	15.	Mika Hakkinen	McLaren	1:21.721	16
03.	Rubens Barrichello	Jordan	1:19.011	42	16.	David Coulthard	PC Player	1:21.850	16
04.	Jean Alesi	Ferrari	1:19.286	21	17.	Pierluigi Martini	Minardi	1:21.911	22
05.	Johnny Herbert	Benetton	1:19.353	36	18.	Roberto Moreno	Forti	1:21.973	47
06.	Mark Blundell	McLaren	1:19.365	45	19.	Aguri Suzuki	Ligier	1:22.576	43
07.	Olivier Panis	Ligier	1:19.511	42	20.	Taki Inoue	Footwork	1:22.729	16
08.	Bertrand Gachot	Pacific	1:19.957	21	21.	M Schiattarella	Simtek	1:24.506	40
09.	Gianni Morbidelli	Footwork	1:19.984	44	22.	Andrea Montermini	Pacific	1:24.839	22
10.	Michael Schumacher	Benetton	1:20.035	43	23.	H H Frentzen	Sauber	1:25.018	23
11.	Pedro Diniz	Forti	1:20.365	21	24.	Mika Salo	Tyrrell	1:25.451	1
12.	Jos Verstappen	Simtek	1:20.459	21	25.	Karl Wendlinger	Sauber	1:27.642	1
13.	Gerhard Berger	Ferrari	1:21.243	60	26.	Ukyo Katayama	Tyrrell	1:28.230	1



Die Trainingszeiten geben Aufschluß über die Siegchancen Ihres Teams

POSITION AM ENDE JEDER RUNDE FÜR DAMON HILL

◀ Während des Rennens informiert diese Ansicht über die Leistung Ihres Fahrers



gend Finanzmittel, werden großzügige Investitionen in die Forschungsabteilung interessant. Fähige Ingenieure forschen nach eigenen Motoren oder Karosserien, die den bislang eingekauften Teilen überlegen sein könnten. In jedem Fall müssen Sie vor dem Rennen entscheiden, wieviel Personal und Material Sie mitnehmen, da eine zu knappe Kalkulation Nachteile bei eventuellen Reparaturen bringt, andererseits jeder Arbeiter Kosten verursacht.

Das Rennen selbst wird aus der Vogelperspektive gezeigt und darf mit verschiedenen Anweisungen an die Fahrer beeinflußt werden. Damit diese im Getümmel der winzigen Pixelboliden nicht verloren gehen, werden sie auf Wunsch markiert. Boxenstopps müssen genau einkalkuliert sein, ebenso das richtige Verhältnis von Sprit und Streckenlänge, da jeder Liter zusätzliches Gewicht verursacht. Soll der Fahrer seine Strategie ändern, funken Sie ihm zum Beispiel »Alles oder nichts!« zu, damit er sein letztes gibt. Wer keine Lust hat, das Rennen in Echtzeit zu verfolgen, beschleunigt den Ablauf um ein Vielfaches oder läßt sich gleich den Endstand zeigen; eingreifen kann man dann aber nicht mehr. **(fs)**

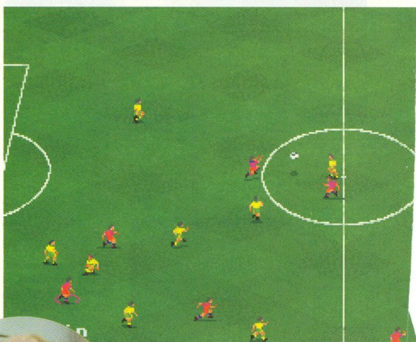
grand prix manager

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	Microprose
Ca.-Preis:	DM 130,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 5 – 36 MByte
CD-Belegung:	ca. 430 MByte
Anzahl Spieler:	1



WILLI LEMKES FUSSBALL-MANAGER (PLAYER MANAGER 2)



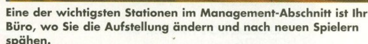
Das kann doch unseren Willi nicht erschüttern: Der Manager der in der Bundesliga-Tabelle dahindümpelnden Bremer präsentiert eine adäquat mäßige Fußball-Simulation.



Willi Lemke taucht nur in einem kurzen Intro-Video auf. Seiner Miene nach zu urteilen, würde er jetzt auch lieber FIFA Soccer spielen...

Ganz ehrlich: Würden Sie sich in Fußballfragen von einem Manager beraten lassen, der mit seinem Club in die Abstiegszone trudelt und dauernd von Mario Basler angestänkert wird? Willi Lemke grinst uns von der Schachtel dieser neuen Fußballtrainer-Offerte entgegen, als käme er gerade vom Kaffeetrinken mit Otto Rehhagel. Doch jener Coach sucht mit seiner knorzigen Art indes die Münchner heim, wodurch es in Bremen ganz schön langweilig geworden ist. Der Multimedia-Willi wird nicht viel daran ändern: Manager Lemke gibt nur zu Spielbeginn einige Weisheiten mit einer Dynamik von sich, die jeden Hamburg-Mannheimer-Vertreter auf der Stelle einschläfern würde. Der Lizenzdeal ist aufgesetzt: In seiner Heimat England wird dieses Programm als »Player Manager 2« verkauft. Virgin hofft bei der deutschen Version auf Umsatzwunder dank Willi-Promi-Bonus. Um den Faszinationsgrad dieses Deals zu unterbieten, hätte man höchstens noch den Zeugwart von St. Pauli verpflichten können... Genug der hämischen Worte; riskieren wir einen scheuen Blick auf das eigentliche Spiel. In einem Anfall von Wagemut verspricht die Packungsrückseite »Das einzige Managementspiel, bei dem man die Möglichkeit hat, als Manager auch in der eigenen Mannschaft zu spielen«. Sprich: Wir kreuzen Fußball-Action mit Trainer-Strategie. Hübsch gedacht, aber das gibt es schon. »Sensible World of Soccer« bietet einen ähnlichen Kickermix.

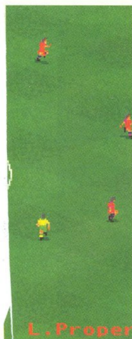
Dafür ist der Strategie-Teil bei »Willi Lemke« detaillierter ausgefallen. Spielertransfers, Vertragspoker, Training, Aufstellung und Vereinsfinanzen gehören zu den üblichen Pflichten eines sportlichen Schreibtischtäters. Je mehr Prestige-Punkte Sie im Laufe Ihrer Karriere durch Erfolge erringen, desto prominentere Klubs interessieren sich für Ihre Dienste. Während bei den meisten anderen Fußballmanagern der Ablauf der Spiele nur noch berechnet und gezeigt wird, können Sie hier auch aktiv eingreifen. Wahlweise steuert man einen bestimmten Kicker seiner Elf oder jeweils den Spieler, der gerade in Ballbesitz ist. Talente und Trainingsverfassung Ihrer Akteure wirken sich natürlich aus: Je besser die eigenen Jungs in Schuß sind, desto schneller und treffsicherer agieren sie beim Action-Part. Wenn Sie sich



Eine der wichtigsten Stationen im Management-Abschnitt ist Ihr Büro, wo Sie die Aufstellung ändern und nach neuen Spielern spähen.

heinrich lenhardt

Ein mittelprächtiger Manager-Strategieteil verrührt mit dürftiger Fußball-Action ergibt zwar ein großes Ganzes, aber das ist halt von minderer Qualität. 2 x »Bäh« macht unterm Strich immer noch »Bäh« (...was in etwa den Gemütszustand wiedergibt, in dem ich mich während des Testspielens befand).
Objektiv gesehen ist der Manager-Part manierlich mit Standard-Features zugeknallt worden. Mir macht's angesichts der lieblosen, uninspirierten Wiederverwertung jahrhundertealter Ideen aber keinen Spaß.
Die stets leicht ominös wirkende deutsche Übersetzung in Verbindung mit den Trash-Grafiken sorgt für den Schmuddelcharme in »Kick Off«-Tradition. Der Action-Teil spielt sich dermaßen holprig, daß er nicht sonderlich viel herausreißt.
Dann schon lieber Sensible World of Soccer: Zwar gibt's dort weniger Manager-Optionen, aber das eigentliche Fußballspiel macht deutlich mehr Spaß.



Wenn Sie selbst ins Spielgeschehen eingreifen wollen, brauchen Sie unbedingt einen Joystick.





Wer auf Joystick-Action verzichtet, sieht sich einfach die Match-Highlights an.

ganz auf die strategischen Aspekte konzentrieren wollen, lassen Sie sich einfach den Ausgang des Matchs berechnen. Mehrere Grafikvarianten stehen für diese Resultats-Präsentation zur Wahl.

Das Gekicke ist kaum mehr als eine halbherzige Zugabe. Grafik und Steuerung erinnern fatal an Ancos frühe »Kick Off«-Katastrophen. Nur ein einziger Feuerknopf wird ausgenutzt (schießen). Um den Ball zu passen, muß er erst umständlich mit gedrücktem Knopf gestoppt werden. Auf dem langen Karriereweg können Sie den Spielstand natürlich speichern. Wer mehr als sechs mal pro Saison sichert, riskiert allerdings eine »Strafe« – nicht gerade meisterlich in Sachen Komfort. Die Namen von Teams und Spielern sind unrealistisch, was sich mangels eines Editors nicht ändern läßt. **(hl)**

willi lemkes fußballmanager

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Anco/Virgin
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; ausreichend
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 15 MByte
CD-Belegung:	ca. 230 MByte
Anzahl Spieler:	1–4 (abwechselnd)

44



THEXDER

Roboter-Männchen Thexder kraxelt und schießt sich durch 50 Levels. Das Remake eines Programms von 1987 läuft nur unter Windows 95.



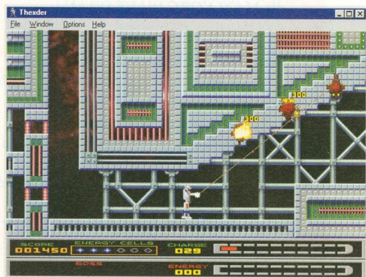
Die Thexder-Spielfenster machen sich hier auf einem Windows-Desktop mit der Auflösung 1024 x 768 breit

Fast so flexibel wie ein Schweizer Taschenmesser, nur unwesentlich größer und schwerer: Der Roboter-Krieger »Thexder« ist ein Verwandlungskünstler. Auf Knopfdruck mutiert der blecherne Recke in ein Flugzeug oder eine kompakte Kugel, um lichte Höhen und enge Durchgänge zu betreten. Solche Vielseitigkeit kommt nicht dem öffentlichen Nahverkehr zugute, sondern der Eindämmung galaktischen Unheils. Zehn Welten mit je einem Weltraum-Megaschurken werden bereist; in den insgesamt 50 Levels zerbrutzelt Thexder außerdem reichlich Gegner-Kleinkram.

Die Mär vom verwandelbaren Robbi-Helden mit dem zielsuchenden Laser gab's bereits in den 80er Jahren auf PC-Bildschirmen. Die neue Windows 95-Fassung hat mit dem Thexder-Opa nicht mehr viel zu tun. Anderes Programmierteam, neue Technik: 256-farbig rennt, springt und schießt der Held jetzt durch hochauflösende Szenarien. Neben dem Serienausstattungs-Laser hat Thexder Zugriff auf rund ein Dutzend weitere Waffen, sofern er die entsprechende Munition findet. Neu auch die Multi-Player-Option, um per Netzwerk oder Modem zusammen mit ein paar Freunden zu spielen.

Der Extra-Reigen vermag nicht die Schlichtheit des Spielprinzips zu verschleiern. Auf der Suche nach dem Ausgang tappt und ballert man durch die Levels und orientiert sich an einer Übersichtskarte. Flach von der Seite gezeigt hat die Grafik einen gewissen »Lode Runner«-Basis-Charme, wirft aber nicht gerade mit Spezialeffekten um sich.

Automatisches Speichern sorgt dafür, daß Sie im zuletzt erreichten Level weitermachen können. Außerdem gibt es fünf Schwierigkeitsgrade und eine detaillierte Verwaltung der High-Score-Liste. Das Programm läuft nur unter Windows 95 und erlaubt die beliebige Anordnung der Anzeigen auf dem Desktop. Die Größe des Spielfeld-Fensters läßt sich natürlich auch ändern. **(hl)**



Die am häufigsten benutzte Waffe ist ein Laser, der automatisch auf den nächsten Gegner zielt

heinrich lenhardt

Die Oldie-Revival-Welle macht auch vor gehobenem Mittelmaß nicht alt. Thexder ist nicht gerade das richtige Spiel, um Skeptiker zum Kauf von Windows 95 zu nötigen. Da mögen sich die Fensterchen noch so nett arrangieren lassen; spielerisch mangelt es an echten Motivationszündern.

Die vielen Zusatzwaffen täuschen nicht darüber hinweg, daß in den eintönigen Levels eigentlich immer dasselbe passiert. Eine gewisse Neugier (»...wie sieht die nächste Welt wohl aus?«) läßt mich öfters mal für ein Viertelstündchen zurückkehren, aber die Aufregung hält sich in Grenzen. Man spielt's, ist halbwegs unterhalten, aber recht schnell setzt die Motivationskurve zum Landeanflug an. Auch Thexder-Nostalgiker werden nörgeln; der häßliche Vorgänger aus den 80ern hatte mehr Dynamik drauf.

thexder

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action
Hersteller:	Sierra
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Windows 95
Empfohlen:	Pentium (75 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 420 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 2 (Modem/Netzwerk)

54

CAPITALISM

Das ultimative Strategiespiel um Geld, Macht und Reichtum

Nur der gerissene Finanzhai hat eine Chance, in der freien Marktwirtschaft zu überleben. Testen Sie Ihre Fähigkeiten im harten Wettbewerb, erhöhen Sie die Preise, beeinflussen Sie das Warenangebot, öffnen Sie neue Märkte und rollen Sie die Börse auf.

In der Wirtschaftssimulation CAPITALISM übernehmen Sie ein aufstrebendes Firmen-Imperium und führen es durch geschicktes Taktieren an die Spitze der Megakonzerne. Nur wer an der Börse das richtige Gespür für heiße Aktienanlagen beweist und die Wünsche der Konsumenten befriedigt, hat eine Chance in die finanzielle Oberliga aufzusteigen.

FEATURES:

- Umfangreiche Datenbank aller verfügbaren Produkte
- Statistische Überwachung und Aufbereitung der Entscheidungen des Spielers
- Flexible Schwierigkeitsabstufung
- Interaktives On-Line Tutorial aller Spielfunktionen
- Zahlreiche Szenarios mit komplexen Problemstellungen

AWARD PC Games



Kompatibel mit Windows '95



MS-DOS CD-ROM

INTERACTIVE MAGIC 

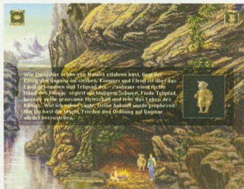
SOFTWARE 2000 

BERMUDA SYNDROME

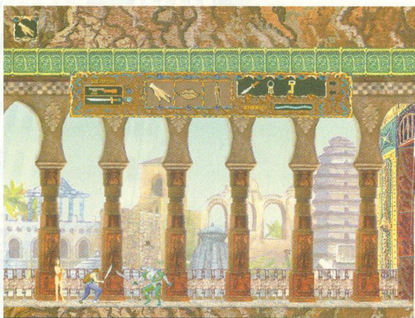
Von Wissenschaftlern erforscht und von Barry Manilow besungen – jetzt blüht dem »Bermuda-Dreieck« auch noch ein Spiel! Das Action-Adventure »Bermuda Syndrome« treibt es bunt und unterstützt True Color.

Ausgerecht im Bermuda-Dreieck fliegt der Pilot Jack Thompson im Zweiten Weltkrieg einen Einsatz. Nach hartem Luftkampf gerät der Held mitsamt seinem B-17-Bomber in ein wirres Raum-Zeit-Kontinuum und bruchlandet schnurstracks in einem urzeitlichen Dschungel. Glück im Unglück für Prinzessin Nathalia, die just im selben Moment einem Dino-Monster geopfert werden sollte, was Bomber-Jacks Absturz jedoch vereitelt. Da der Vater des Mädels auch noch Hilfe gegen die bösen Schlangenmenschen braucht und es sich im Urwald ohnehin besser zu zweit kämpft, ziehen die beiden nach dem Intro gemeinsam weiter.

Das Abenteuer des Pärchens beginnt im Dschungel, doch gilt's im weiteren Verlauf dunkle Höhlen zu durchklettern, Wasserlevel zu durchtauchen und schließlich eine vergessene Stadt zu erkunden. Schließlich geht es um die Rettung eines ganzen Königreiches namens Ijagmar. Aus Seitenansicht gesehen, wird Jack mittels an »Flashback« erinnernder Tastatursteuerung gelenkt. Seine Begleiterin folgt entweder automatisch oder kommt nach, wenn der Weg bereitet ist. Einige Rätsel können nur mit ihrer Hilfe gelöst werden.

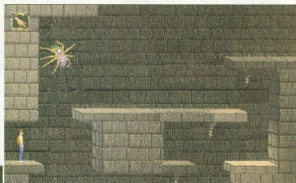


Beim Gnom werden einige Unklarheiten für Jack beseitigt

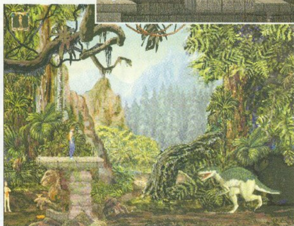


Schwertkämpfe gegen die Schlangenmenschen sind ganz schön happig. Oben ist gerade das Menü mit allen Aktionen eingeblendet.

Im »Prince of Persia«-Stil läuft, klettert, hüpft, rollt und teleportiert sich Jack durch die nicht streng linear aufgebauten Levels. Dabei muß er sich mit diversen Waffen gegen schlechtgelaunte Ureinwohner verteidigen. Davon gibt's verschiedene Sorten: im Urwald geben sich gefräßig-fette Dinos ein Stelldichein. In den Labyrinthen lauern Riesenspinnen und Skorpione, richtige Ritter warten in der Stadt aufs Gefecht mit Jack. Die Gegner sind stark und wer zu spät speichert, den bestraft das Ableben. Nicht immer hilft bloßes Ballern. Im weiteren Spielverlauf gilt es, die zahlreichen Hebel, Seile und Plattformen trickreich zu manipulieren. Gelegentlich kommen auch



Noch sitzt im Labyrinth diese Riesenspinne ganz ruhig auf ihrem Platz



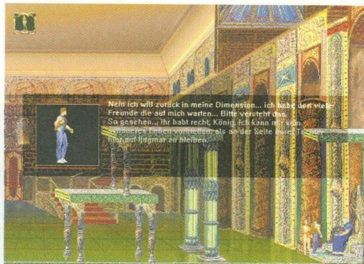
Im Dschungel muß Jack der Prinzessin öfters zeigen, daß dicke Dinos kein Problem für ihn sind

monika stoschek

Die Anleihen beim persischen Prinzen und Flashback sind zwar unübersehbar, jedoch gibt's ein paar Verbesserungen, so daß man nicht sauer wird. Die True-Color-Szenarien sind hübscher und detailverliebt gezeichnet und zudem mit brauchbarem Sound ausgestattet.

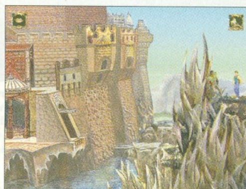
Im Verbund mit der passablen Steuerung macht es trotz altbekanntem Spielprinzip Spaß, den Helden zusammen mit seiner ebenso nett animierten Begleiterin durch die Gegend zu steuern. Der Schwerpunkt liegt zwar auf dem Kämpfen, dafür sind die hartnäckigen Monster recht verschiedenartig. Da nicht nur Gegner, sondern auch Hebel umgelegt werden müssen und Objekte zum Einsatz kommen, ist für Abwechslung gesorgt.

Allerdings erfordern manche der Puzzles einiges an Beharrlichkeit und auch beim Herumturnen will das rechte Timing zum Absprung erst gefunden sein. Einsteiger könnten im Bermuda-Dreieck verloren gehen, für alle anderen ist das Spiel durchaus den Sprung ins Abenteuer wert.



Das Happy-End in 256 Farben zum Vergleich mit den Truecolor-Bildern. Alle sind glücklich vereint und Jack muß sich entscheiden...

gefundene Gegenstände zum Einsatz. Details wie das notwendige Aufladen oder Trocknen des Gewehrs nach Schwimmeinsätzen erschweren das Ganze. Feuchtigkeitsgrad und Ladung der Waffe, Energiehaushalt, Inventar und Aktionen (sprechen, benutzen, Nathalia fragen) sind auf Tastendruck dem übersichtlichen Menü zu entnehmen. Ab und zu ermöglichen Heilplatten das Auffrischen der Energie.



Von diesem Königstreuen erhält Jack einen ganz wichtigen Schlüssel

Jack ist eher ein Mann der Tat, Gespräche laufen daher zum größten Teil entsprechend knapp und automatisch ab. Nur gelegentlich darf man aussuchen, was er sagen soll. Die Steuerung via Keyboard funktioniert erstaunlich gut. Da jederzeit gespeichert werden kann, bleibt man auch an kniffligen Stellen nicht ganz chancenlos, zumal der Wiedereinstieg auf den Punkt genau erfolgt. Dennoch ist der Schwierigkeitsgrad keinesfalls zu unterschätzen. **(ms)**



bermuda syndrome

- ☐ 320 x 200 Pixel
- ■ 640 x 480 Pixel
- ☐ 1024 x 768 Pixel
- ■ Hi-/Truecolor
- ☐ S'Blaster Mono
- ■ S'Blaster Stereo
- ■ General MIDI
- ■ Gravis Ultrasound
- ■ CD-Audio
- ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action-Adventure
Hersteller:	Century Interactive/ BMG
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 160 MByte
Anzahl Spieler:	1



THE TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Mensch gegen Maschine, Panzerfaust gegen Eisenkralle: Mutige Rebellen klopfen den Terminatoren kräftig auf die Finger.



Freundliche Zeitgenossen sind die seelenlosen Terminatoren nicht gerade. Die blinkenden Stahlgerippe haben es sich vielmehr in den Hohlkopf gesetzt, die Menschheit auszurotten. Doch im Los Angeles des Jahres 2015 gibt es eine Handvoll Rebellen, die den Maschinen die Suppe gehörig versalzen wollen. Zufälligerweise schließt sich ihnen ein gewiefter Kämpfer an, der knifflige Aufgaben im Alleingang löst – dessen Rolle übernehmen Sie in »The Terminator Future Shock«.

Die Programmierer von Bethesda Softworks haben bereits vor zwei Jahren mit »The Terminator: Rampage« Arnold Schwarzeneggers Rolle als Killerandroide in einem 3D-Actionspiel verbraten. Grafik und spielerische Inhalte konnten jedoch weniger überzeugen, weshalb sich die Programmierer viel Zeit ließen, um unter anderem eine neue 3D-Engine zu entwickeln. Ihre sogenannte »Xngine« liefert schnelle, echte 3D-Grafiken voller realistischer Lichteffekte und ist mit Polygonobjekten geradezu vollgestopft.

Bevor Sie in einen Einsatz gehen, erklärt John Connor als Chef der Widerstandsgruppe, was Sie tun müssen. Meistens sind die Missionen auf drei oder mehr isolierte Ziele aufgeteilt, die Sie der Reihe nach erfüllen müssen. Das kann die Befreiung gefangener Rebellen sein oder die Entführung eines Schwebegleiters, doch alle Missionen sind in die sich fortentwickelnde Handlung eingebunden. Um weitere Informationen zu erhalten, lauschen Sie anschließend dem nur durch Text dargestellten Gespräch zwischen diversen Rebellen.

Im eigentlichen Spiel stehen Sie erst einmal mit einer simplen Eisenstange bewaffnet in den düsteren Ruinen von Los Angeles. Immer wieder finden Sie am Boden Waffen wie Maschinengewehre, Raketenwerfer oder Laserpistolen, Munition, Verbandskästen und Schutzwesten, mit denen die

Mit seinem großen Maschinengewehr ist dieser Terminator ein harter Brocken; vor allem, wenn er überraschend um die Ecke tritt.



◀ Hier müssen Sie den Zaun zu einem Gefangenenlager sprengen und möglichst unbemerkt eindringen



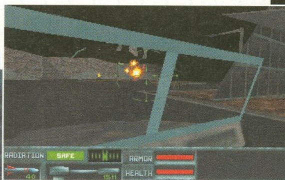
Große Ähnlichkeit mit Arnold Schwarzenegger hat dieser Terminator nicht gerade, doch die unverhoffte Begegnung in den Bergen schadet unserer Gesundheit merklich



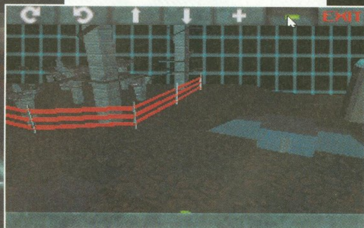
im wettbewerb

Gegenüber seinem mäßigen Vorgänger Terminator Rampage hat Future Shock deutlich zugelegt. Dank der flotten Steuerung schleicht man immer wieder gerne durch die knackigen Levels. Schönere Grafik, mehr Abwechslung und eine dichte Story erleben Sie bei System Shock. Gute Monsterbekämpfung im Fantasy-Ambiente bietet Hexen, in dessen riesigen Levels allerdings ein wenig Leerlauf und Monotonie lauern. Fade to Black bietet eine solide Mischung aus Action-Adventure und 3D-Ballerei, allerdings mit etwas ungenauer Steuerung und gebremstem Thrill-Faktor.

System Shock CD	91
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	**78**
Hexen	73
Fade to Black	70
Terminator: Rampage	49



Mit dem Jeep fahren Sie in eine Richtung und schießen in eine andere



Die zoom- und drehbare 3D-Automap ist nicht sehr übersichtlich



Die fast lautlos schwebenden Gleiter bemerken Sie meistens erst, wenn die ersten Bomben fallen

Treffer der Gegner weniger Schaden anrichten. Am besten läßt sich das Spiel mit einer Kombination von Maus (für die Kopfbewegungen) und Tastatur (gehen) steuern; andere Varianten mit einem Joystick sind ebenso einstellbar.

Dank der realistischen 3D-Engine entsteht trotz der düsteren, etwas groben Grafik schnell eine beklemmende Atmosphäre, die dazu führt, daß der Spieler immer wieder hektisch den virtuellen Kopf dreht oder nach oben blickt, um zu erkennen, welches Unheil sich durch ein Geräusch angekündigt hat. Egal, ob es sich um Terminatoren vom Typ T-1000 oder schwerbewaffnete Fluggleiter handelt – Sound und Grafik sorgen dafür, daß Sie sich schnell völlig ins Spiel einbezogen fühlen.

Ihre Vorgehensweise sollte sich generell an den im Briefing definierten Zielen richten, sonst gibt's Ärger mit John Connor. Außerdem ist es nützlich, nicht überhastet in ein Gebäude zu rennen. Die Leveldesigner haben viele der Gegner an gemeinen Stellen plaziert, damit Sie nicht nur beschossen werden, sondern möglicherweise eine ganze Kettenreaktion unangenehmer Ereignisse auslösen. Außerdem kommt es manchmal vor, daß Sie in einer Sackgasse landen, wenn Sie übers Dach in eine Gefängniszelle springen, ohne vorher die Tür geöffnet zu haben. Wenn die Gefangenen nicht entkommen können, wie sollte es dann Ihnen möglich sein?

Eine Besonderheit ist, daß Sie nicht nur zu Fuß durch die zerstörte Landschaft laufen, sondern teilweise mit einem bewaffneten Jeep oder einem Schwebegleiter gegen die Roboter vorgehen. Die jeweils andere Steuerung ist anfangs etwas umständlich, läßt sich mit etwas Übung aber sehr geschickt einsetzen. Ungewohnt, aber nützlich ist die Funktion, auf die zweite Schußtaste Wurfgeschosse wie Molotow-Cocktails oder Granaten zu legen. Damit knacken Sie auch die großen Kampfroboter relativ mühelos.

Übrigens: Ein Mehrspieler-Modus per Netzwerk soll ab Februar erscheinen und entweder als kostenloser Patch oder preiswertes Update angeboten werden. **(fs)**

florian stangl

Zusammen mit der gelungenen Steuerung zeigt Bethesdas »Xngine«, was sie kann. Auch ohne Virtual-Reality-Helm läßt sich mit der Maus der Kopf so schnell bewegen, wie in der Realität. Das Gefühl, durch eine echte Landschaft zu gehen, ist dadurch ziemlich beeindruckend und ermöglicht erst den schnellen Wechsel zwischen vorsichtigem Anpirschen und rascher Attacke. Die Missionen sind alles andere als langweilig, sondern decken die ganze Palette zwischen dem Befreien gefangener Kameraden und Sabotageakten ab, ohne die aus den beiden Schwarzenegger-Filmen bekannte Handlung ad absurdum zu führen.

Größtes Problem ist die düstere Grafik, die nicht jedermanns Geschmack ist und trotz schöner Lichteffekte und herumwirbelnder Polygontrümmer zu spartanisch und veraltet wirkt. Dem Spielgefühl schadet die Düster-Darstellung nicht; wer also über die äußerliche Schwäche hinwegsehen kann, darf zu unserer Wertung guten Gewissens noch ein, zwei Pünktchen addieren.



the terminator: future shock

■ 320 x 200 Pixel
□ 640 x 480 Pixel
□ 1024 x 768 Pixel
□ Hi-/Truecolor
■ S'Blaster Mono
■ S'Blaster Stereo
□ General MIDI
□ Gravis Ultrasound
□ CD-Audio
■ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Bethesda Softworks
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

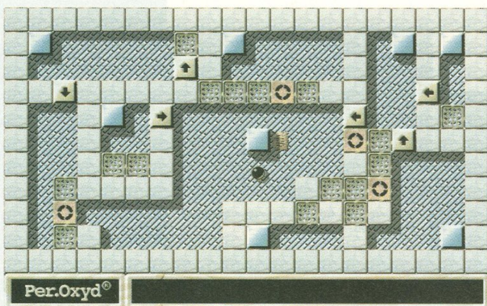
Minimum:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 20 MByte
CD-Belegung:	ca. 90 MByte
Anzahl Spieler:	1



spiele-test

PER.OXYD

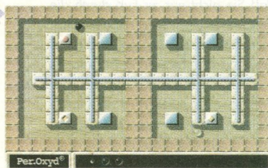
Denkspiel-Fans aufgehorcht: Per.Oxyd vereint Elemente aus so unterschiedlichen Programmen wie »Memory«, »Marble Madness« und »Sokoban« zu einem erfrischenden Grübel-Cocktail.



Der Dreh mit der Kugel: Per.Oxyd ist ein Denkspiel, das komplett per Maus gesteuert wird.

Denkspiele sind in letzter Zeit ein rares Gut. Um so erfreulicher, wenn sich die Macher bekannter Titel ihrer Tugenden erinnern und neues Futter veröffentlichen. Donglewares »Per.Oxyd« ist die Fortsetzung des Knobelspiels »Oxyd«. Wer das alte Spiel kennt, wird sich beim Neuen sofort zu Hause fühlen: Wie gehabt wird mit einer Maus eine Kugel durch allerlei Unwägbarkeiten dirigiert. Generell muß der Spieler zwei Steine mit gleichen Symbolen finden. Durch einen sanften Stupser mit der Kugel offenbaren diese ihr Zeichen. Sind alle zusammenpassenden Symbolsteine gefunden, geht es in den nächsten Level.

Das Vorankommen wird zunächst durch die Steuerung der Kugel erschwert. Poltert diese zu kräftig gegen einen Stein, prallt sie wieder ab, und zwar – wir erinnern uns an die Schulphysik – im gleichen Winkel und mit gleicher Wucht. In vielen Levels erschwert das Gelände das Vorankommen: Sumpf- und Wasserflächen verschlucken die Kugel und Sternenterrain blockiert die Steuerung, so daß sie führungslos über die Fläche schlittert. In anderen Ebenen gibt es Gummibänder, die den Spielball festhalten und zurückziehen oder Schräglagen, so daß der Kuller zu einer Seite hin abdriftet. In beiden Fällen ist eine feinfühlige Lenkung angesagt.



Wahlweise können sich auch zwei Spieler in 100 speziellen Team-Levels vergnügen

Im Level verteilt gibt es nicht nur die Symbolsteine, sondern auch jede Menge anderer Blöcke. Den Holzblock schiebt man zum Beispiel ins Wasser und schafft so eine Brücke. Steine mit Pfeilen lassen die Kugel nur in einer Richtung hindurchrollen. Schaltersteine und Sensorplatten öffnen Türen oder lösen etwas anderes im Level aus. Die Kugel kann auch herumliegende Extras aufsammeln. Mit Sprungfedern überwindet der Ball Abgründe, Münzen öffnen eine Zeitlang Türen und Notizzettel enthalten wertvolle Hinweise auf die Lösung des jeweiligen Levels.

Für jedes erledigte Spielfeld spuckt das Programm einen achtstelligen Zahlencode aus, mit der ein Level jederzeit wieder gespielt werden kann. 100 Level für das Solo-Spiel haben die Designer in die Software gepackt, noch einmal 100 warten auf Kombi-Spieler. **(hf)**

henrik fisch

Die einen hassen es, die anderen lieben es: Ich gehöre zur zweiten Fraktion und stürzte mich sofort mit Feuereifer auf den Oxyd-Nachfolger. Auch in der neuen Version hat das Spiel Suchtcharakter, was ich vor allem daran merke, daß ich nur noch »mal eben schnell« den nächsten Level sehen will und dann doch wieder eine Stunde vorbei ist. Jede Ebene hat einen eigenen Charakter, so daß das Spiel nie langweilig wird. Außerdem knobelt man an späteren Levels schon mal eine halbe Stunde herum.

Cholerisch oder nervös veranlagte Personen sollten auf der Hut sein. Einige Level sind so vertrackt, daß die Maus schnell mal Gefahr läuft, unsanft in der Ecke zu landen. Für Gelegenheits-Spieler gibt es außerdem ein kleines Handicap, denn Eingewöhnungs-Level gibt es fast gar keine. Nach den ersten zehn Stufen steigt der Schwierigkeitsgrad steil an. Außerdem verbitte ich mir die eigenmächtigen Fummeleien in der CONFIG.SYS; PCs sind auch so schon schwer genug in den Griff zu kriegen. Dem Probespielen ist erfeulicherweise Tür und Tor geöffnet: Per.Oxyd wird als Shareware vertrieben, die alle 200 Level enthält. Nur die ersten zehn sind allerdings ohne Handbuch spielbar.

per.oxyd

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Denkspiel
Hersteller:	Dongleware
Ca.-Preis:	DM 70,–
Kopierschutz:	Handbuchabfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend

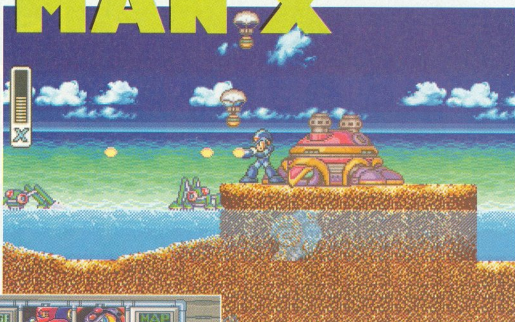
Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 2 MByte
CD-Belegung:	–
Anzahl Spieler:	1–2 (Nullmodem)

72

MEGA MAN X

Videospiele-Held auf Abwegen: Nachdem Mega Man fast ein Jahrzehnt lang die Nintendo-Jünger entzückte, feiert der Leichtmetall-Held jetzt seinen PC-Einstand.

Hoffnung für Pixel-Liebhaber und Verfechter altmodischer Spieldesign-Kunst: Mega Man, ein Relikt glorreicher Nintendo-Videospieltage, gibt sein PC-Debut. Dort mag sich bekanntlich kaum ein Spiel mehr mit weniger als vier CD-ROMs bescheiden oder giert unverhohlen nach Pentium-Prozessorleistung. Der Background von Mega Man ist da bescheidener: 1987 veröffentlichte Capcom dessen erstes Abenteuer auf einem Modul für das 8-Bit-Videospiel NES. Die PC-Premiere »Mega Man X« ist hingegen die Umsetzung eines 16-Bit-Titels, der 1994 für das Super Nintendo herauskam.



Mega Man schreckt nicht einmal vor nassen Füssen zurück...



Sie entscheiden selber, in welcher Reihenfolge die acht Welten durchgespielt werden

Soweit der historische Abriß, doch um was geht's hier eigentlich? Mega Man ist ein kleines Männchen mit Metallrüstung, das beneidenswert gut laufen, hüpfen und schießen kann. Hält der Spieler den Feuerknopf länger gedrückt, spuckt die Standardwaffe statt niedlicher Kügelchen ausgewachsene Lasersalven. Die Jump-and-Shoot-Talente werden zur Bekämpfung eines gewissen Sigma benötigt. Acht leitende Schurken, die in der Bösewichte-Hierarchie direkt an Sigma berichten, hüten je eine Spezialwaffe. Indem Mega Man sich in beliebiger Reihenfolge durch deren Welten kämpft und die Typen bezwingt, stockt er sein Arsenal für den Endkampf auf.

Sobald ein Level geschafft ist, wird der Spielstand gespeichert. Neu erbeutete Waffen dürfen ab sofort in allen anderen Stufen benutzt werden. Im Gegensatz zum Standard-Schuß ist hier die Munition begrenzt; Nachschub müssen Sie mühevoll in den Levels aufsammeln. Mit etwas Glück ergattert man auch Energiekapseln, die Mega Mans Lebenssäfte auffrischen. Auch für jede Sonderwaffe gilt der »Feuerknopf gedrückt halten«-Kniff, um eine zusätzliche Funktion auszuführen. Neben genauen Sprüngen und der Suche nach versteckten Extras stehen die Schießereien mit Klein-, Mittel- und Obergegnern im Mittelpunkt. Der Waffenwechsel zum richtigen Zeitpunkt gibt der Sache sogar einen Hauch von taktischem Anspruch.

Bislang ist Mega Man X nur in den USA für den PC lieferbar. Dort packte Capcom ein Joypad mit sechs Feuerknöpfen der Packung bei, damit sich der Held auch originalgetreu konsolig steuern läßt. **(hl)**

heinrich lenhardt

Action für Kenner: Die harte, aber motivierende Mega-Man-Reihe genießt nicht zu Unrecht hohes Ansehen bei Videospielern. Und dem mit manchem Multimedia-Sondermüll geplagten PC kommt der gradlinige Actionheld gerade recht. Ernsthaft herausgefordert ballert man mit Mega Man durch sympathisch altmodische Roboterwelten.

Mit dem beiliegenden Joypad ist die Spielbarkeit erfreulich hoch. Doch da nur zwischen den Welten gespeichert werden kann, ist der Frustgrad nicht zu unterschätzen: Beim Meistern von Abgründen und Gegnerwellen sind die Bildschirmleben rasch verbraten. Mega Man X ist weniger hektisch designt als Kollege »Turrican«, der ebenfalls vor kurzem seinen PC-Einstand gab. Schade, daß Capcoms gelungene Umsetzung des Nintendo-Helden bislang nur als US-Import erhältlich ist. Sicher kein Spiel für die breite Masse, aber ein Tip für fortgeschrittene Genre-Fans.

mega man x

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Capcom
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 6 MByte
CD-Belegung:	ca. 50 MByte
Anzahl Spieler:	1

69

VIRTUAL KARTS™











Ich geb' Gas, ich will Spaß!

VIRTUAL KARTS ist eine Go-Kart-Simulation, die Realitätsnähe und puren Fahrspaß in sich vereint! Detaillierte SVGA-Graphik, Virtual Cockpit, Karttuning, 10 verschiedene Rennstrecken, Network-Play - alles, was Sie von einer echten Rennsimulation erwarten, finden Sie in VIRTUAL KARTS!

MICROPROSE



Spectrum HoloByte · MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com

ASSAULT RIGS

Cyberspace goes PC, wobei Sonys Videospielsystem Playstation als Umweg dient: Die abgespeckte PC-Umsetzung von »Assault Rigs« birgt hinter ihrer kargen Fassade gepflegten Spielspaß.



Das Ziel von »Assault Rigs«: Edelsteine aufzusammeln.



Mit Schwung geht es über Hügel, da kein noch so starker Aufprall unser Gefährt beschädigt

Seit 1982 der Disney-Film »Tron« in die Kinos kam, wissen wir, wie der vielzitierte Cyberspace aussehen muß: düster, durchsetzt von bunten Linien und streng geometrisch. In solche Gefilde entführt Sie auch diese Umsetzung eines Playstation-Videospiels: Bei »Assault Rigs« geht es ausschließlich darum, in labyrinthartig angelegten Levels eine vorgegebene Zahl von Edelsteinen einzusammeln. Einziges Problem ist das Zeitlimit – abgesehen von diversen Geschützen, Robotern und Panzern, die Ihnen nach dem virtuellen Leben trachten.

Gesteuert wird mit Tastatur oder Joystick, wobei Sie für bestimmte Funktionen ohnehin zur Tastatur greifen müssen. Der Panzer bewegt sich nicht nur standesgemäß vor und zurück sowie seitwärts, sondern gleitet auch nach links und rechts, um das Ausweichen von Schüssen zu erleichtern. Sie dürfen übrigens für jeden Level eines von drei Vehikeln auswählen, die mit unterschiedlichen Fähigkeiten gesegnet sind. »Schwer/gut gepanzert« oder »beweglich/schwach gegen Treffer gerüstet« sind die Hauptmerkmale; manche Panzer besitzen außerdem eine drehbare Kanone.



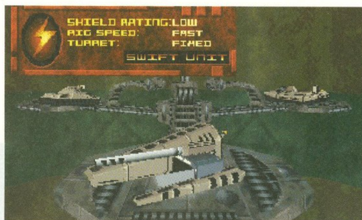
Diesen gefährlichen Minenleger müssen Sie mit starken Waffen attackieren

Es gibt insgesamt sechs Blickwinkel, aus denen Sie das Geschehen verfolgen. Einmal sitzen Sie quasi im Gefährt selbst, zwei Perspektiven zeigen die Sicht von schräg über dem Fahrzeug und drei von oben. Das erleichtert die Orientierung in den dreidimensional angelegten Irrgärten. Manchmal helfen zwar Pfeilmarkierungen weiter, doch das Wirrwarr aus Rampen, Hindernissen, Aufzügen und Transportplattformen wird mit jeder Mission komplizierter, zumal eine Karte fehlt.

Damit Sie gegen die feindlich gesinnten Kräfte im Cyberspace eine kleine Chance haben, ist Ihr Panzer prinzipiell

florian stangl

Wenn die Grafik den Standard des Sounds halten könnte, gäbe es keinen Grund zur Klage. Ein kräftiger Techno-Rock-Dance-Mix scheppert aus den Boxen und untermalt die spacigen Soundeffekte. Optisch ist's aber elendig trist, da nicht nur die Farbarmut das Auge beleidigt, sondern auch die technische Umsetzung unsauber ist. Die Texturen verzerren sich manchmal so stark, daß dem Spieler beinahe schummrig vor Augen wird. Können Sie mit dem bescheidenen Äußeren leben und haben einen Hang zu 3D-Actionspielen mit Knobelcharakter, dürfen Sie sich durch 42 enorm knackige Levels beißen.



Vor jedem Level dürfen Sie aus drei Panzern mit unterschiedlichen Fähigkeiten wählen



Neben der Cockpit-Perspektive gibt es mehrere Außenansichten, die das Spiel teilweise erleichtern

mit einer eher mickrigen Kanone bestückt. Richtig heiß her geht es aber erst, wenn Sie einige der zahlreichen Extras aufgesammelt haben. Diese verbergen sich in blauen Würfeln, die Sie mit einem Schuß öffnen und dann aufsammeln. Ein Laser, von den Wänden reflektierende Munition und diverse Raketen gehören zu begehrten Objekten. Viele der Waffen sollten aber nicht sinnlos verpulvert werden, sondern entfalten erst taktisch klug eingesetzt ihre volle Wirkung.

Überhaupt ist Assault Rigs weniger für Spieler geeignet, die gerne mit der Tür ins Haus fallen. Dank der verschiedenen Perspektiven läßt sich das Gelände sorgfältig sondieren, bevor Sie losstürmen. Außerdem muß man dank der farbarmen Grafik sehr gut aufpassen, wohin man den Panzer lenkt. Allzuleicht ist ein vermeintlicher Weg zu Ende und das Vehikel stürzt auf den Boden. Besonders tragisch ist das nicht, denn per Tastendruck dreht man den Panzer wieder auf die richtige Seite, falls er auf dem Rücken gelandet ist. Besonderen Reiz verspricht der Netzwerk-Modus. Bis zu acht Spieler tummeln sich dann in den Labyrinthen, bilden Parteien oder lauern den Kollegen auf. (fs)

assault rigs

■ 320 x 200 Pixel □ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo □ General MIDI □ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio □ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Sony Interactive
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 110 MByte (+Audiotracks)
Anzahl Spieler:	1 – 8 (Netzwerk)

68

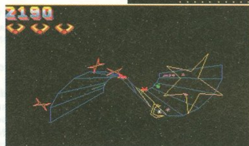
TEMPEST 2000

Und plötzlich ist Atari wieder da: Nach der Ära des STs und der nicht sonderlich erfolgreichen Jaguar-Spielkonsole bläst man zum Sturm auf dem PC.

Es war das Jahr 1981: Videospiele bestanden aus einer Handvoll Linien und Punkte, die sich zwar flott, aber sehr abstrakt über den Bildschirm bewegten. Markstücke landeten bevorzugt in den Automaten der Firma »Atari«, die immer neue Ideen ausprobierte. Eine davon war »Tempest«, ein Spiel in Quasi-3D-Grafik, die aus Linien, sogenannten Vektoren, aufgebaut wurde. Die Handlung war simpel, die Action schnell: Ein Raumschiff steht am Rand eines Hyperraum-Tunnels, aus dem Tunnel kommen fiese Wesen hochgekrochen. Sie rasen um den Abgrund, ballern alles ab und warpen in den nächsten Level.



Übersicht? Nein Danke! Bei Tempest 2000 explodierten selbst die Punktzahlen.



Das »klassische« Tempest in purer Liniengrafik leidet unter der geringen Auflösung

Der Kassiker erlebte seit 1981 mehrere Revivals; als Heimcomputerfassung für den Schneider (CPC 1987), als Windows-Version in »Microsoft Arcade« (1994) und als Modul für Ataris jüngste Konsole, den Jaguar. Da hieß das Ganze »Tempest 2000« und wurde, welch Sakrileg, vom britischen Programmierer Jeff Minter psychedelisch aufgepeppt. Mit Extrawaffen begnügte er sich nicht, es mußten Farbeffekte, Pixelexplosionen, und ein wummiger Soundtrack rein. Bei der Videospielpresse hagelte es Bestnoten.

Der Jaguar konnte sich gegenüber Sega und Nintendo nicht durchsetzen und Atari will nun mit PC-Software ein paar Extradollars machen. Als ersten Titel schnappte man sich Tempest 2000, weil das keine Lizenzen kostet, flott umgesetzt ist und noch als Spitzenspiel in den Köpfen der Journalisten spukt.

Die PC-Version erscheint auf CD-ROM – allerdings nur, um Ihnen knapp 60 Minuten wilden CD-Audio-Sound vorzuspielen. Das Spiel selbst begnügt sich mit einem Megabyte Speicher auf der Festplatte und ist damit auch vollständig installiert. Auf einem 486er ist die Action genauso furios wie bei einem Videospiel: Die Vektoren flitzen, der Laser glüht. Insgesamt vier Spielmodi wurden eingebaut: Klassisches Automaten-Tempest, eine Version namens »Tempest Plus«, die das alte Tempest grafisch aufpeppt, »Tempest 2000«, bei dem es Extrawaffen und neue Gegner gibt und die Zwei-Spieler-Variante »Tempest Duel«, wobei sich die beiden Kontrahenten von gegenüberliegenden Seiten des Hyperraum-Tunnels beschießen. **(bs)**

boris schneider

Zugegeben, es ist ja alles sehr bunt und schnell. Aber als alter Tempest-Fan (Highscore CPC-Version!) möchte ich doch mal kritisch anmerken, daß Tempest 2000 keinen Übersichtlichkeits-Preis gewinnt. Die sich ständig bewegende Tunnelgrafik kann man zwar fixieren, aber im 2000-Modus fliegen einem die Pixel sichtversperrend um die Ohren. Zudem erscheint mir die PC-Version einen Hauch zu schnell. Nichts gegen ein gesundes Spieltempo, aber hier wird es zu weit getrieben.

Ansonsten muß man Tempest eines bescheinigen: es macht Spaß, viel Spaß sogar. Das Ballern ist gar nicht mal so hirnlos, wie es auf den ersten Blick aussieht. Extras wollen mit Bedacht eingesetzt sein und die unterschiedlichen Tunnelgrafiken haben tatsächlich Einfluß auf die Spieltaktik. Die Musik heizt ein und nach einer Viertelstunde gerät man tatsächlich in einen tranceähnlichen Zustand, bei dem der Instinkt herrscht.

Aber was ein echtes Tempest braucht, ist eine höhere Auflösung, damit man auch die Gegner am Boden des Tunnels nicht zu Klumpen verkommen.

tempest 2000

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Atari
Ca.-Preis:	DM 80,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (25 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 1 MByte (+ Audio-Tracks)
Anzahl Spieler:	1 – 2 (gleichzeitig)



Aufgepasst und zugefasst !

CROSS

Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

3D Pinball Outpost	d	1	69.-
5th Musketeer	e/d	2	59.-
11th Hour	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	55.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	39.-
Across the Rhine	d	2	99.-
Action Soccer	d	4	74.-
Air Power	d	2	69.-
Alien Odyssey	d	1	65.-
Aliens	d	2	69.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	59.-
Apache Longbow	d	2	79.-
Ascendancy	d	8	79.-
Battle Isle III	d	8	79.-
Battle Race*	e/d	1	69.-
Bazooka Sue*	d	3	85.-
Biing	d	2	69.-
Bioforge	d	3	69.-
Bleifuß	d	2	55.-
Buried in Time	d	2	79.-
Burn Cycle	d	2	79.-
Burning Steel II	d	2	39.-
Braindead 13*	d	3	69.-
Caesar 2	d	8	79.-
Capitalism	d	8	77.-
Carribean Desaster	d	2	85.-
Carrier Strike Force	d	2	75.-
Civil War (Amerika)	d	8	79.-
CIV Net	d	8	89.-
Championship Manager 2	d	2	94.-
Colonization	d	8	85.-
Command Aces of the Deep	d	3	84.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer	d	8	79.-
Command & Conquer II*	d	8	88.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusade	d	8	79.-
Crusader - No Remorse	d	2	79.-
Cyberia	d	1	49.-
Cyberia II*	d	2	89.-
Cybermage Darkl. Awakened	d	1	79.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Descent 2*	d	1	89.-
Der Reeder	d	2	75.-
Der Seelenturm*	d	5	69.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Discworld	d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	24.-
Dungeon Master II	d	5	79.-
Dungeon Keeper*	d	3	89.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD	d	zus	49.-
Earthworm Jim*	e	1	65.-
Elder Scrolls II*	e	5	84.-
Entornorph*	e/d	5	69.-
F1 Grand Prix 2*	d	2	99.-
Fade to Black	d	1	86.-
Fatal Racing	e/d	2	64.-
FIFA Soccer 96	d	4	79.-
Fighter Duell	d	3	65.-
Flight Commander II	d	2	69.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Frankenstein	d	2	79.-
FX - Fighter	d	1	79.-
Gabriel Knight 2	e/d	3	85.-
Grand Prix Manager	d	2	89.-
Hardball 4	d	7	74.-
Heart of Darkness*	d	2	89.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	69.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Höhlenwelt	d	3	44.-
Incredible Machine 2*	d	8	79.-
Indy Car Racing II	d	2	74.-
Jagged Alliance	d	8	89.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest 7	d	3	59.-
Legend of Kyrandia 3*	d	3	29.-
Lemmings 3D	e/d	8	89.-
Little Big Adventure	d	3	69.-
Mad TV 2*	d	2	79.-
Made in Germany Hits '95	d	sam	65.-
Magic Carpet Plus	d	1	49.-

CD SPIELE

Magic Carpet II	d	1	79.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	39.-
Mechwarrior II	d	1	75.-
Monopoly	d	8	67.-
Mortal Coil	e/d	1	59.-
Nascar Track Pack	e/d	zus	39.-
NBA Live '96*	d	4	79.-
NBA Jam Tournament	e/d	4	85.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Panzer General II (W95)*	d	8	79.-
Perfect General II	e/d	3	75.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	2	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)*	d	3	89.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Illusions	e/d	2	69.-
Pinball Wizard 2000*	e/d	2	69.-
Pitfall (WIN95)	e/d	1	76.-
Police Quest V SWAT	d	3	79.-
Primal Rage	e/d	1	79.-
Pro Pinball The Web	d	2	55.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quake* (ID-Soft!!)	e	1	89.-
Rayman*	e/d	1	69.-
Rebel Assault 2	e	1	68.-
Red Ghost*	d	8	89.-
Sensible World of Soccer	d	4	75.-
Shell Shock*	d	2	69.-
Shivers*	e/d	3	74.-
Sim City 2000 Collection	d	2	89.-
Sim Isle	d	2	79.-
Sim Town	d	2	66.-
Sim Tower	d	2	79.-
Simon the Sorcerer II	d	3	76.-
Space Quest 6	d	3	75.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik, Shareware und Phillips CD-i. Fordern Sie unseren **Gesamtkatalog** an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Space Marines	d	8	77.-
Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Steel Panther	d	2	76.-
Stonekeep incl. dt. Update	e	3	85.-
SU 27 Flanker*	e/d	2	76.-
Ran Soccer	d	4	74.-
Raven Project	e/d	2	75.-
System Shock	d	3	79.-
Tek War	e/d	1	59.-
Terminal Velocity	e/d	1	75.-
Terminator Future Shock*	d	1	84.-
Tie Fighter SVGA	e/d	2	65.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Tilt	d	2	49.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
The Riddle of Master Lu	e/d	3	65.-
This Means War!*	d	8	88.-
Thunderscape*	d	5	79.-
Thunderhawk 2	d	2	69.-
Total Distortion*	e	2	74.-
Top Gun - Fire at Will	d	2	99.-
Torin's Passage	d	3	84.-
Transport Tycoon Deluxe*	d	2	89.-
Trivial Pursuit	d	8	74.-
US NAVY Fighters Gold	d	2	88.-
Vollgas	d	3	79.-
Warcraft II	d	2	74.-
Westwood Compilation	d	sam	74.-
Willi Lembkes Fußball Man.	d	2	64.-
Wing Commander 3	d	1	79.-
Wing Commander 4*	d	1	99.-
Witchaven	e	1	69.-
Werewolf vs Comanche	e	2	69.-
Whales Voyage II	d	3	75.-
WipeOut	d	2	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
WWF Wrestlemania	d	1	89.-
Z*	d	8	69.-

Angebote

7th Guest	e/d	3	25.-
Bioforge Mission	d	zus	44.-
Burning Steel 3	e/d	2	39.-
Dune II	d	3	29.-
Dreamweb	d	3	29.-
Flugsimulator 5.1 dt	d	2	119.-
Hand of Fate	d	2	33.-
History Line 14-18	d	2	25.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Hi Octane	d	1	35.-
Labyrinth of Time	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Marine Fighters	d	zus	22.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
Panzer General	e/d	2	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	29.-
Privateer	e/d	2	29.-
Railroad Tycoon Deluxe (3.5)	d	2	29.-
Rally Championship	d	2	39.-
Return to Zork	d	3	29.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
Simon the Sorcerer 1*	d	3	29.-
Simon the Sorc. 1+2 incl Shirt	d	3	84.-
Space Hulk Classic	d	1	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	29.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	29.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
The Hidden Below	d	1	25.-
Ultima 7 Classic	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
Wing Commander II	e/d	2	29.-

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	149.-
CD-ROM ATAPI 2 Speed	99.-
Conner 1275 MB CFSA	419.-
Game Card Eliminator	44.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Firebird	119.-
Gravis Phoenix	179.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Ultrasound Max	299.-
Thrustmaster Flight 2	129.-
CH Paddles incl. Nascar Rac.	109.-
CH Flight Stick	89.-
CH Combat Stick	149.-

Lösungen

Alone in the Dark 3	19.90
Bioforge	19.90
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	24.80
Dark Forces	19.90
Dungeon Master II	19.90
Flight of the Amazon Queen	19.90
Höhlenwelt Saga Teil 1	19.90
Indiana Jones 4	19.90
King`s Quest 7	19.90
Lands of Lore	19.90
Legend of Kyrandia III	19.90
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	19.90
Monkey Island 1 oder 2 je	19.90
Phantasmagoria	19.90
Ravenloft Strahd`s Possesion	19.90
Sam & Max	19.90
Simon the Sorcerer II	19.90
Space Quest 6	19.90
Stonekeep	19.90
Star Trek TNG A Final Unity	19.90
System Shock	19.90
Ultima 8 Pagan	19.90
Ultima Underworld 1 oder 2	19.90
Vollgas	19.90
Woodruff	19.90
Wizardy 7	19.90
11 th Hour	19.90

Wir führen alle Hint-Shop Lösungen !

Unsere Spiele des Monats:

Wing Commander 4*
The Price of Freedom...
Komplett deutsch nur **99.-**

Cyberia 2 *
Der Kampf geht weiter..noch spektakulärer !!
Komplett deutsch nur **85.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Death Gate *
Das Spiel zum Film!
Komplett deutsch nur **69.-**

Der Druiden-zirkel
Komplett deutsch nur **59.-**

Quake *
Endlich der 3. Teil eines großen Actiongames!
Komplett englisch nur **89.-**

Earthworm Jim *
Jump'n Run in Vollendung!
Komplett englisch nur **65.-**

Warcraft 2
Die Schlacht um Azeroth geht weiter!
Komplett deutsch nur **74.-**

Pole Position *
So realistisch kann Rennen sein!
Komplett deutsch nur **89.-**

T.F.X EF 2000
Komplett deutsch nur **79.-**

Sony Playstation
..und alles was dazu gehört! natürlich Vorführbereit!
nur **575.-**

Rebel Assault 2
Möge die Macht mit uns sein!!
The Dig
Super Adventure!
Komplett englisch je nur **68.-**

Star Trek Judgement Rites*
Alone in the Dark 1*
Legend of Kyrandia 3*
Nascar Racing*
Komplett deutsch je nur **29.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berrechnen wir 30 DM Kostenpauschale !
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen !

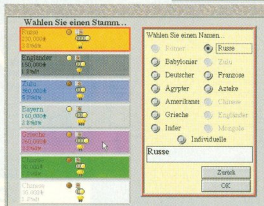
CIVNET

Die Mehrspieler-Version des Strategie-Klassikers »Civilization« ist endlich fertig. Wir testeten die Multiplayer-Optionen auf Biegen und Brechen.

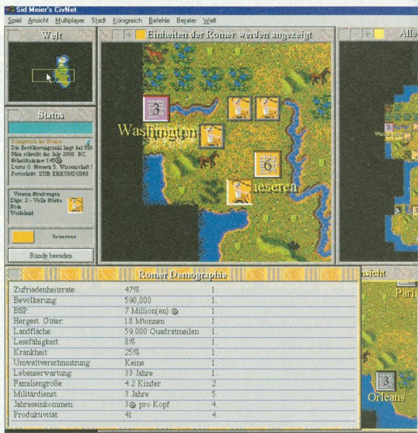
So lange ist es gar nicht her, daß Sid Meier mit »Civilization« einen Meilenstein der Computer-Strategiespiele in die Welt setzte. Doch längst genießt das 1992 veröffentlichte Programm Kultstatus. In einzigartiger Weise verbindet »Civi« die Besiedelung unbekannter Kontinente mit Städteaufbau, Erforschung von zivilisatorischen Errungenschaften und spannenden Schlachten. Nachfolger und Clones gab es zuhauf, auch eine grafisch verbesserte Windows-Version wurde veröffentlicht.

Nach langer Wartezeit ist nun endlich »CivNet« erschienen, das die bislang nur für Solisten ausgelegten Weltmachtträume auf die Multiplayer-Ebene hievt: Bis zu sieben menschliche Stammesfürsten dürfen teilnehmen, jeder steuert sein eigenes Volk.

Am Spielablauf hat sich nichts geändert: Gründen der ersten Stadt, langsame Vergrößerung des Reiches, bessere Kampfeinheiten und Stadtausbauten dank neuer Technologien, Erforschen der Weltkarte. Später folgen dann Handelexpeditionen, Bau von Weltwundern und Ausbeuten der Ressourcen. Neben Kriegen drohen auch Klimakatastrophen aufgrund von Umweltverschmutzung und atomarer Verseuchung. Zwei Spielziele gibt es: Am Ende als einzige Großmacht übrigzubleiben, oder aber möglichst viele Kolonisten per Raumschiff zu einem anderen Planeten zu verfrachten.

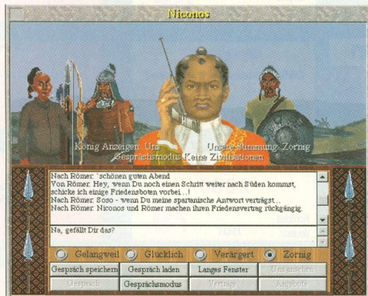


Lädt man eine schon gestartete Partie, kann man sich ein beliebiges Computer-Volk aussuchen



CivNet nutzt Windows voll aus – die Kartenfenster lassen sich beliebig plazieren

Der neue Netzwerkmodus bringt das, was man erwarten darf: schnelle Züge, Nachrichtenaustausch und Online-Verhandlungen mit den Gegenspielern. Per Modem dürfen zwei Kontrahenten ans Werk gehen, die restlichen Zivilisationen werden vom PC übernommen. Allerdings muß man selbst bei der höchsten Übertragungsgeschwindigkeit mit leichten Verzögerungen rechnen. Wer an einem einzigen Computer spielen will, kann auch dies tun: Per »Hot Seat« wechselt man sich ab, sieht jedoch die Stellungen der anderen Spieler. Ein bereits erschienener Patch gleicht dies aus und behebt Probleme mit Novell-Netzwerken. Zudem kann man mit Hilfe eines speziellen Protokolls über Mailboxen spielen, sowie über das Internet: Die Beta-Version eines geeigneten



Bei den Online-Chats kann man Bündnisse schließen und Technologie austauschen

im wettbewerb

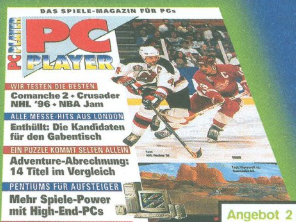
Command & Conquer	91
Colonization	88
CIVNET	**85**
Master of Magic	84
Monopoly	65

CivNet wartet mit der momentan besten rundenbasierten Mehrspieler-Strategie auf, wozu nicht zuletzt die zahlreichen Verbindungsmöglichkeiten beitragen. Nur per Cheat mit mehreren Leuten spielbar ist Colonization, das sich um die Entdeckung und Besiedlung Amerikas dreht. Dank neuer Ideen und einem sehr ausgefeilten Wirtschaftsteil ist es für Solo-Spieler interessanter als CivNet. Master of Magic überträgt das Civi-Prinzip schamlos auf eine magiegeladene Fantasywelt. Das höchst komplexe Strategievergnügen bietet taktische Kämpfe, aber keinen Mehrspieler-Modus. Monopoly ist die Umsetzung des beliebten Brettspiels und erlaubt wie CivNet Internet-Partien. Wer auf spannende Echtzeit-Taktik steht, kommt nicht an Command&Conquer vorbei – zwei Streitkräfte kloppen sich um wertvolle Tiberium-Vorräte.

15% SPAREN



Das Abo mit CD-ROM
PC Player plus!



Das Abo ohne CD-ROM
PC Player!

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.

PC PLAYER plus CD-ROM

2/96



Anspielen – selbst testen: Demo zu **REBEL ASSAULT 2**

Mit 10 spielbaren Demos:
- Big Red Racing
- Bud Tucker
- Chewy: Esc from F5
- Creation
- Imperium Romanum
- Indy Car Racing 2
- Rayman
- Rebel Assault 2
- Simisle
- Tempest 2000

Außerdem:
- Preview zu Dungeon Keeper
- PC Player CD-Benchmark
- Videos zu 11th Hour, Warcraft 2 und Rebel Assault 2

Bitte mit 80 Pf. freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

DMV-Verlag
PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ JA, die PC PLAYER will ich sofort mit fast 15% Preisvorteil abonnieren! Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):
☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung (12 Hefte DM 72,–).

Konto-Nummer   Bankleitzahl

Geldinstitut

☐ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung.
☐ Studentenabo (12 Hefte DM 62,–) nur mit Immatrikulationsbescheinigung.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).

Meine Telefon-Nr.:

*Auslandspreise auf Anfrage.   DPP62

Bitte mit 80 Pf. freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

DMV-Verlag
PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ JA, die PC PLAYER plus mit CD will ich sofort mit fast 15% Preisvorteil abonnieren! Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):
☐ jährlich/12 Ausgaben DM 129,60.
☐ halbjährlich/6 Ausgaben DM 64,80.
☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Konto-Nummer   Bankleitzahl

Geldinstitut

☐ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung.
☐ Studentenabo nur mit Immatrikulationsbesch. (halbjährlich 6 Ausgaben DM 55,20).

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER plus, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).

Meine Telefon-Nr.:

*Auslandspreise auf Anfrage.   DPP62

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Directory der CD:

DEMOS	Spielbare Demos	
BIGREDRA	Big Red Racing	
BUD_DEMO	Bud Tucker	
CHEWY	Chewy: Esc from F5	
CREATION	Creation	
IMPERIUM	Imperium Romanum	
INDYCAR2	Indycar Racing 2	
PITFALL	Pitfall (Windows 95)	
RAYMAN	Rayman	
REBEL2	Rebel Assault 2	
SIMISLE	SimIsle	
TEMPEST	Tempest 2000	
PREVIEWS	Nicht spielbare Previews	
	DUNGEON	Dungeon Keeper
SHAREWAR	Shareware aus PC Player	
	WINZIP	WinZip für Windows 3.1 und Windows 95 / NT
TIPS	Spieletips	
	REBEL2	Spielstand für Rebel Assault 2
	BLEIFUSS	Spielstand für Bleifuss
PATCHES	Patches & Updates	
	NHL96	NHL 96 Update
	CIVNET	CivNet Update
PROGRAMM	Utilities	
	CDTOOLS	CD-ROM Tools
	DCCPRO	DCC Pro (DOS-Shell)
	GAMEWIZ	Game Wizard
	NEOPAINT	Neopaint 3.0
	PCXDUMP	PCXDump
	PICEM	Bildbetrachter PICEM
	UNIVBE	Universal VESA
	VGABENCH	VGA-Benchmarks
CDBENCH		
	CDBENCH	Der PC-Player CD-ROM Benchmark

In unserem Windows-Magazin finden Sie folgende Beiträge:

SPIELETESTS
- 11th Hour
- Rebel Assault 2
- Warcraft 2

ENTERTAINMENT
- Multimedia Leserbriefe

DATENPLAYER
- über 600 Spiele kurz getestet

Den Windows-Teil unserer CD starten Sie in Windows mit AUTORUN.EXE im obersten Verzeichnis der CD-ROM.

CD-AUDIO:

Track 2: Rayman Intro
Track 3: Rayman Level 1
Track 4: Tempest 2000

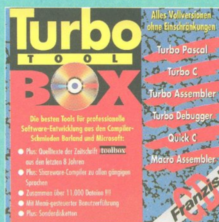
Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

1. Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
2. Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
3. Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einsendung des Widerrufs.

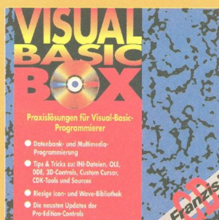


ISBN 3-7723-6533-7
ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft:Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Rückseite ausfüllen und gleich bestellen!



ISBN 3-7723-6893-X
ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Das große Visual-Basic-Paket für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.
Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.

Leser-Votum PC PLAYER 2/96



Wunschkonzert

Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir Artikel zu folgenden Themen:

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 2/96 am besten gefallen:

1.
2.
3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf dem CD-ROM am besten gefallen:

1.
2.
3.

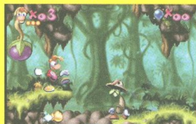
PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

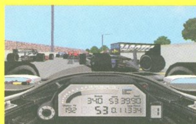
PC Player plus 2/96 – REBEL ASSAULT 2


■ **Demo: Rebel Assault 2**


■ **Demo: SimIsle**


■ **Demo: Rayman**


■ **Demo: Creation**


■ **Demo: Indycar Racing 2**


■ **Demo: Tempest 2000**

PC Player plus 2/96 – REBEL ASSAULT 2

Bitte mit 80 Pfennig freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name

Straße, Nr.

Land -PLZ, Ort

Wertungen für die Charts:
Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1.

2.

3.

Welches 32-Bit-Videospiel wollen Sie sich kaufen?

- ❍ Sony Playstation
- ❍ Sega Saturn
- ❍ Ich brauche beide!
- ❍ Gar keins

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software:

Bester Spiele-Hersteller des Monats:



Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
____	**6533-7**	Toolbox je DM 49,-	DM	
____	**6893-X**	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	
____			DM	
____			DM	
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):			DM	5,20
Gesamtsumme:			DM	

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

☐ Ich zahle gegen Rechnung
☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift

20130252

Für alle Spiele-Demos und Programme haben wir auf der CD-ROM einen »GO«-Befehl definiert. Tippen Sie einfach in einem Directory der CD-ROM »GO« und Return, um das jeweilige Programm zu starten oder weitere Anweisungen zu erhalten.
Ein komfortables Menüprogramm für die DOS-Programme erhalten Sie, wenn Sie im obersten Verzeichnis der CD-ROM »START« eingeben. Unser Menü für die Windows-Programme erreichen Sie, wenn Sie unter Windows das Programm »AUTORUN.EXE« im obersten Verzeichnis starten. Unter Windows 95 startet dieses Menü automatisch; wenn Sie dies verhindern wollen, drücken Sie beim Einlegen der CD bitte die »Shift«-Taste (mehrere Sekunden gedrückt lassen).
Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von fünf Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unseren Menüs, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.
Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an #18PC Player, CD-Umtausch, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen#10; in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben

CD-Cover-Rückseite hinter die Plastik-einlage legen

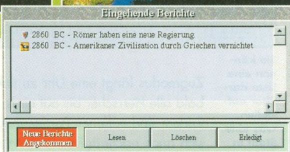








Rund zehn Zoomstufen stehen zur Verfügung



Über das Meldungsfenster springen Sie beispielsweise direkt zu einer Stadt, in der die Bürger revoltieren

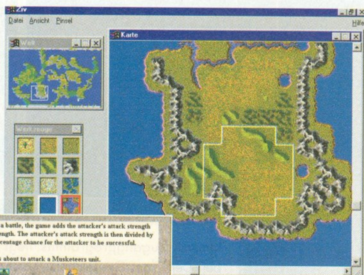
Internet-Zugangprogramms liegt bei. Der Clou: Gespeicherte Spielstände aller Modi sind kompatibel, so daß Sie eine angefangene Nullmodem-Partie problemlos als Hot-Seat-Spiel weiterführen können.

Bei den meisten der obigen Modi stehen zwei Zugvarianten zur Wahl. Wird »sequentiell« gespielt, macht jeweils der erste Spieler seinen gesamten Zug, bevor der nächste dran kommt. Allerdings dürfen die gerade passiven Teilnehmer sämtliche Info-Menüs anwählen, die Karte betrachten oder Stadtproduktionen ändern. Der »parallele« Zugmodus ist dagegen eine echte Neuerung: Innerhalb eines Zuges spielen alle Parteien gleichzeitig, was für Hektik und auch etwas Chaos sorgt. Häufig werden ganze Schlachten dadurch entschieden, daß man dem Gegner zuvorkommt. Stellen Sie sich vor, zwei Kanonen (Angriffswert 8, Verteidigungswert 1) stehen sich gegenüber – diejenige, die als erstes angreift, gewinnt fast zwangsläufig. Im Zweifelsfall entscheidet die vorgegebene Reihenfolge der Spieler darüber, wer den Vorzug bekommt.

Beim Start darf man wie üblich auswählen, ob auf der Weltkarte oder einem Zufallsplaneten gespielt wird. Auch die Einstellung der Völkeranzahl und des Schwierigkeitsgrades sind gleichgeblieben. Neu ist hingegen, daß sich die Züge zeitlich begrenzen lassen. In einer Variante des parallelen



Sie können eine Liste darüber aufstellen, was eine Stadt in welcher Reihenfolge produzieren soll



Der Editor erlaubt das Zeichnen eigener Karten, auch die Weltkarte kann verändert werden

To determine the outcome of a battle, the game adds the attacker's attack strength to the defender's defense strength. The attacker's attack strength is then divided by the total to determine the percentage chance for the attacker to be successful.

For example, an Armor unit is about to attack a Musketeers unit.

The Armor unit's attack factor (10) is added to the Musketeer's defense value (3), for a total of 13. The Armor unit's attack factor is then divided by 13 to determine that the Armor unit has a 77% (10 in 13) chance of winning the battle.

This system of resolving battles explains why a weak unit can sometimes defeat a far superior unit. Were the above situation reversed (with the Musketeers unit as the attacker), the Musketeers would have a 29% (2 in 7) chance of defeating the Armor unit in combat. In addition, a random factor makes it possible for units with a defensive value of zero (such as Diplomats and Settlers) to survive an attack

Click "Next" to Continue

MAIN MENU NEXT BACK EXIT TUTORIAL QUIT

◀ Im Multimedia-Führer gibt es Erklärungen aller Einheiten sowie verschiedener Spielelemente

Zugmodus fängt eine Uhr zu ticken an, sobald alle Herrscher bis auf einen fertig sind. Zudem sind »offene« Partien möglich, in die sich auch nachträglich noch Mitspieler einklinken können. Auch ausgeschiedene Herrscher dürfen so neu einsteigen.
In den Punkten Grafik und Bedienung wirkt CivNet ein wenig veraltet. So kann man nicht einfach aufs Nachbarfeld einer Einheit klicken, um diese dorthin zu bewegen. Nein, man muß dabei die Einheit berühren, so daß aus dem Cursor ein kleiner Pfeil wird. Das Verhältnis zwischen Steuer-, Wissenschafts- und Luxusgüter-Rate muß in zwei verschiedenen Menüs eingestellt werden. Nett, aber nicht sonderlich sinnvoll ist das Öffnen mehrerer Kartenfenster: Da man sowohl alle Windows-Auflösungen benutzen, als auch in etwa zehn Stufen zoomen kann, ist für Übersicht gesorgt.
In der Stadtübersicht sieht man jetzt nicht mehr Militär-Einheiten und aktuelles Bauvorhaben auf einen Blick, sondern muß zwischen beidem umschalten. Dafür darf man jeder Stadt eine von zwei Automatikprozeduren aufzwingen (aggressive oder friedliche Baupolitik) und sogar eine eigene Strategie entwerfen. Gerade im späteren Spielverlauf kommt man so um langwierige Routineübungen weitgehend herum. Ebenso dürfen die Allzweck-Siedler auf automatisch geschaltet werden und unternehmen fortan Straßenbau und Bewässerungsvorhaben ohne spezifische Anweisungen.
Bei den Online-Chats kann man Verträge schließen und Güter austauschen; ferner dürfen Sie das Aussehen Ihrer Spielfigur selbst bestimmen. Ein wenig aufregendes Multimedia-Tutorial erklärt u. a. die (sehr zufällige) Formel zur Berechnung von Schlachten. Zudem wird ein Editor mitgeliefert, der das rudimentäre Erstellen eigener Karten erlaubt (nur Terrain plazierbar, keine Städte, Bodenschätze oder Einheiten). Die deutsche Version läßt vermuten, daß die Übersetzer weder Civilization noch die deutsche Sprache gut kennen (»Die Ausreichender Zivilisation der Deutsche«). Wen's stört, der spielt alternativ auf Englisch oder Französisch. **(la)**

jörg langer

Trotz der hohen Wertung bin ich von CivNet ein wenig enttäuscht. Einzige wesentliche Neuerung ist der Mehrspieler-Modus, der besser sein könnte. Hat ein Spieler in den ersten paar Runden Pech, während der zweite eine weitere Stadt geschenkt bekommt, ist die Partie fast schon entschieden. Weshalb gibt es nicht die Möglichkeit, schon mit einem entwickelten Reich zu starten? Weshalb hat man keine vorgefertigten Szenarios eingebaut – z.B. die Welt zur Zeit des Römischen Reiches?
Das parallele Ziehen funktioniert leider nicht perfekt: Da lese ich gerade eine Warnmeldung durch, und im selben Moment wird mein Streitwagen von einer feindlichen Reiterei besiegt. Die Computergegner haben hier unfaire Vorteile, außerdem erfährt man meist nicht, wenn eigene Einheiten vernichtet werden. Doch jetzt die gute Nachricht: Sid Meiers geniales Spielprinzip kriegt auch CivNet nicht kaputt. Die enthaltenen Mehrspieler-Features sind durchdacht, die verschiedenen Modi, deren Spielstände kompatibel sind, ein Fest für Multiplayer-Fans. Solo-Spieler, die schon die Windows-Version von Civilization schon ihr Eigen nennen, erhalten allerdings zuwenig Neues.
Wer aber sein geliebtes Civi immer schon mal mit einigen Freunden spielen wollte, sollte zugreifen – spannende Endlos-Sessions sind garantiert!

civnet

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

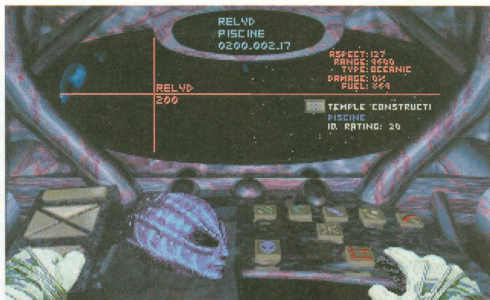
Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Microprose
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; ausreichend
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 – 30 MByte
CD-Belegung:	ca. 60 MByte plus CD-Audiotracks
Anzahl Spieler:	1 – 7 (abwechselnd, Netzwerk, Internet) 1 – 2 (Nullmodem, Modem)

85

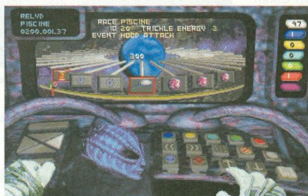
MILLENNIA

Griff in die Geschichte: Bringen Sie zeitreisend vier ausgestorbene Völker zu alter Blüte, um mit ihnen gegen einen gemeinsamen Feind anzutreten.

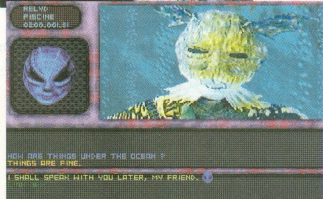


Die angesiedelten Wesen bauen flugs einen Tempel...

Sie befinden sich als Kapitän eines Frachtraumers auf einem eher langweiligen Transportflug vom Jupiter zur Erde, als das Cockpit plötzlich vor Ihren Augen verschwimmt und Sie sich in einem Raum mit einem kapuzentragenden Wesen wiederfinden. Dieses eröffnet Ihnen, daß die Echelon-Galaxis von den Microids erobert worden ist, die dort alles Leben ausgelöscht haben. Noch besser: mit ähnlichen Plänen ziehen die Jungs nun in Richtung Milchstraße. Sie wurden ausgewählt, um die einst in der Echelon-Galaxis heimischen vier Völker wieder anzusiedeln, »aufzuziehen«, und mit ihnen gemeinsam den Microids das Handwerk zun legen.



Die Zeitscheibe gibt einen Überblick über die Entwicklung eines Volkes



...aus dem Ihr Botschafter anschließend mit Ihnen Kontakt aufnehmen kann

Mit Hilfe eines Raumschiffes dürfen Sie dabei kreuz und quer durch die Zeit reisen, um eventuelle Konflikte auf den vier Planeten noch vor ihrem Entstehen zu beseitigen. Ab und zu können Sie dazu mit einem Botschafter auf der Planetenoberfläche in Kontakt treten, und ihm z.B. sagen, wer zum neuen König gekrönt werden soll. Die bösen Microids treten ebenfalls auf den Plan und müssen gelegentlich in einer kleinen Actionsequenz im Weltall mit ein paar Lasersalven in ihre Schranken verwiesen werden.

Auch ein Raumschiff braucht Oktan: beim Tanken an sogenannten Gasriesen muß wie im richtigen Leben darauf geachtet werden, den Tank nicht überlaufen zu lassen, da Ihnen sonst das Raumschiff um die Ohren fliegt. Bei allen Aktionen steht Ihnen der Bordcomputer Angus mit Rat und Tat zur Seite. Sind die Völker weit genug entwickelt, können Sie mit ihnen die Microids besiegen. Dabei erhalten Sie Ersatzteile für Ihr Raumschiff, um wieder in Ihre Zeit zurückzukehren und endlich die Fracht zur Erde zu befördern. **(ro)**

roland austinat

Millennia bietet Licht und Schatten, leider mit sehr langen Schatten. Das Spiel ist nur unwesentlich spannender als ein Flug vom Jupiter zur Erde. Man hüpft von System zu System, schaut, wie sich die vier Völkchen entwickeln, greift dann und wann in die Geschichte ein und hofft, daß die Microids nicht auftauchen, bevor eine entsprechende Verteidigungsanlage entwickelt wurde.
Damit wir uns nicht falsch verstehen: Die Grundidee zu Millennia ist wirklich gut, was hätte man aus der Mischung von Zeitreise, Strategie und Raumkampf nicht alles machen können.
Leider ist die Interaktion mit den Bewohnern der Planeten viel zu gering ausgefallen. Die nervigen Auftankaktionen, bei denen schon mal das Raumschiff knapp am Totalschaden vorbeischrammt, sind ebenfalls Spielspaß-hemmend.
Da retten auch »10.000 mögliche Raum-Zeit-Kombinationen«, lustlos dahindudelnde General-MIDI-Melodien und eine Handvoll Animationen nichts mehr.

millennia

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Gametek
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereit.
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 6 MByte RAM,
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 4 MByte
CD-Belegung:	ca. 170 MByte
Anzahl Spieler:	1

41

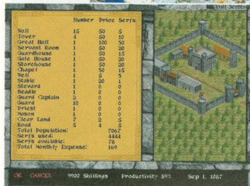
CONQUEROR A.D. 1086

Zwei Dinge braucht ein tapferer Ritter zur Berufsausübung: eine gute Rüstung und ein gewinnträchtiges Lehen. Sierra schickt Sie in seinem strategischen Genre-Mix auf die Jagd nach beidem.



Im Winter des Jahres 1088 besuchen wir London

Sierra steht anscheinend auf Historisches: Nach dem kürzlich veröffentlichten »Caesar 2« widmet sich die Firma nun in einem modernen »Defender of the Crown«-Verschnitt dem finsteren angelsächsischen Mittelalter. Das Ziel: entweder durch strategisches Geschick zum König von England zu werden oder als dessen Champion einen bösen Drachen zu töten. Zu Beginn von »Conqueror A.D. 1086« suchen Sie sich einen Rittersmann aus oder basteln sich selbst einen. Einige Rollenspiel-typische Werte werden ausgewürfelt, zusätzlich darf man sich in sechs geschilderten Situationen à la »Ultima 4« jeweils für eine von drei Reaktionen entscheiden. Dann wird der Ritter zu seinem Lehen teleportiert und das eigentliche Spiel beginnt.



Der Ausbau Ihrer Burg ist größtenteils Selbstzweck – belagert wird sie sowieso nicht.

Ein frischgebackener Ritter hat natürlich mit einigen Defiziten zu kämpfen: Seine persönliche Ausrüstung ist eher dürftig, das Lehen winzig und die Schatzkasse praktisch leer. Also folgt erstmal eine Aufbauphase, bevor man in England mitreden kann. Grundsätzlich findet das Geschehen auf zwei Ebenen statt. Zuhause basteln Sie an ihrer Burg herum, legen Felder an und stellen Spezialisten ein, auf der strategischen Karte reisen Sie über englische Flure und Wiesen. Dabei läuft die Zeit ständig mit; je nach eingestellter Beschleunigung vergeht alle paar Sekunden ein Tag. Am Ersten des Monats wächst die Bevölkerung und – hoffentlich – Ihr Goldsäckel, außerdem gibt es Zufallsereignisse und Aufträge des Königs. Der tut als Ihr Lehensherr zwar nichts für Sie, will dafür aber trotzdem Gegenleistungen haben. Dem entsprechend jagen Sie Briganten oder greifen feindliche Trutzburgen an. Zur Belohnung bleiben Sie weiterhin treuer Diener Ihres Königs und bekommen noch einige Schilling Unkostenersatz.

Natürlich ist es nicht verboten, auch in Eigenregie auf Raubzug zu gehen: Mehr Dörfer und Burgen bedeuten höhere Steuereinnahmen sowie, noch wichtiger, mehr arbeitsfähige Bevölkerung. Letztere braucht man nicht nur für Bauaufgaben, sondern auch für das Heer. Bis zu fünf Armeen laufen gleichzeitig durch die Landschaft, allerdings haben die



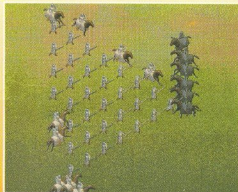
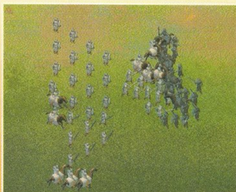
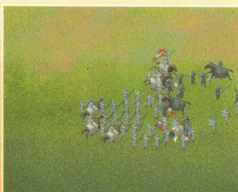
Mittels durchschnittlicher 3D-Einlagen kämpft man gegen feindliche Ritter, sucht Schätze und sammelt Waffen ein



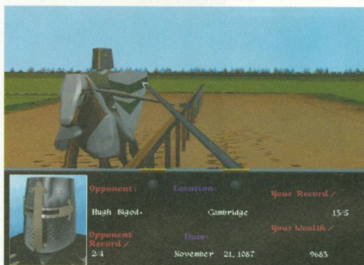
im wettbewerb

Conqueror ist mit Rollenspiel-Anleihen, Aufbau-Elementen, 3D-Action und Feldzügen ein echtes Genre-Potpourri. Geradliniger zeigt sich Caesar 2: Provinzen werden für Rom erobert, indem man eine funktionierende Stadt errichtet und Barbaren vermöbelt. Die taktischen Kämpfe sind hier zwar ebenfalls simpel, aber spielbarer als bei Conqueror. Lords of the Realm legt viel Wert auf Provinzverwaltung, zudem gibt's rudimentäre Schlachten und Burgbelagerungen. Master of Magic und Heroes of Might & Magic sind im Fantasy-Genre angesiedelt. Ersteres dreht sich um die Einnahme von Städten auf zufällig ausgewürfelten Karten, letzteres bietet vorgefertigte Szenarios und kurzweiliges »Ereigniskarten«-Ambiente.

Master of Magic	84
Caesar 2	76
Heroes of Might & Magic	75
CONQUEROR A.D. 1086	**74**
Lords of the Realm	73

Die taktischen Echtzeit-Schlachten sehen manierlich aus, sind jedoch schlecht zu steuern



Beim Lanzenturnier kommt es auf gutes Timing an

meisten Burgherren etwas dagegen, fremde Soldateska zu beherbergen. Die friedliche Lösung heißt in diesem Fall, die Mannen zurückzulassen und allein weiterzureisen. So kommen Sie durch verschiedene Dörfer mit der merkantilen Grundausstattung Waffenschmied, Geldverleiher, Gastwirtschaft und Kirche. Nicht jeder Schmied hat jeden Helmtyp parat, nach einer bestimmten Waffe muß man oftmals lange suchen. Auch schwatzen per Multiple-Choice-Verfahren kann man mit dem Dorfbewohnern, was aber nur für den Drachentöter-Spielsieg wichtig ist.

jörg langer

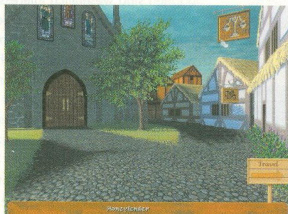
In Conqueror A.D. steckt wirklich viel drin – inklusive vieler Detailmängel. So sind die Turniere zu einfach und alles andere als abwechslungsreich. Spieltechnischer Blödsinn ist die Verteidigung der eigenen Burgen: Nicht das Plazieren von Armeen oder Anheuern von Wachen ist entscheidend, sondern die Güte der persönlichen Bewaffnung – Sie kämpfen nämlich immer selbst mit, auch wenn Sie gerade auf der anderen Seite Englands hocken.

Das dickste Minus kassiert Conqueror A.D. für die mißlungenen Schlachten – die Truppen können nur umständlich ausgewählt werden, der einzige Befehl ist »bewege dich dorthin«. Wird die Route irgendwie blockiert, bleiben die elektronischen Holzköpfe stehen, während zwei Meter weiter ihre Kameraden getötet werden.

Bei aller Detailkritik macht Conqueror aber durchaus Spaß; dafür sorgt schon die Mischung verschiedener Genres inklusive des gar nicht mal schlechten »Doom«-Clones mit verschiedenen Nah- und Fernwaffen. Wer mit einem selbst erstellten Ritter anfängt, freut sich über jede neue Waffe und jede Rüstung. Zudem kommt die Lehenshierarchie mit dem Forderungen stellenden König gut rüber; nicht zu vergessen die zweite Karrieremöglichkeit als Drachentöter. Taktikprofis ist von Conqueror abzuraten, Mittelalter-Fans und Freunde leichter Strategiekost können zugreifen.

Typische Ritter-Action gibt es im Lanzenturnier, bei dem Sie Ihre Kontrahenten mit geschicktem Mausschwung aus dem Sattel heben. Mit zunehmender Turniererfahrung werden Sie immer berühmter und vielleicht erwärmt sich ja auch ein einsames Burgfräulein für Ihre Heldentaten. Je besser Ihre persönliche Bewaffnung ist, desto leichter fallen Ihnen drei sehr ähnliche Spielbestandteile: Nahkampf-Tourniere, Burg-Verteidigungen und das Erstürmen feindlicher Festungen. Conqueror A.D. verzichtet auf Belagerungen, stattdessen wird in eine 3D-Perspektive umgeschaltet, in der Sie mit einigen Begleitern persönlich auf den gegnerischen Lord losgehen. Während man sich durch die verschiedenen Stockwerke einer Burg kämpft, gibt es Heiltränke, Goldbeutel und Waffen, aber auch die eine oder andere Falle zu entdecken.

Treffen sich zwei feindliche Armeen auf der strategischen Karte, kommt es zu einer Feldschlacht (in drei Auflösungen darstellbar). Mehrere Formationen à la »Keil« stehen zur Wahl, um die drei Truppentypen zu positionieren. Berittene sind Schwertkämpfern überlegen, diese den Pikanieren, und selbige wiederum den Reitern. Man kann die Truppen nur anweisen, sich direkt zu einem bestimmten Punkt zu begeben – taktische Tiefe oder bequeme Bedienung sind somit Fehlanzeige. **(la)**



In den Dörfern können Sie neue Waffen und Rüstungsteile erwerben, sowie Hinweise erhalten.



conqueror a.d. 1086

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel	Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Hersteller:	Sierra / Software Sorcery	Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Ca.-Preis:	DM 120,-	Festplattenplatz:	ca. 3 – 30 MByte
Kopierschutz:	CD-Abfrage	CD-Belegung:	ca. 500 MByte + Audiotracks
Spieltext:	Englisch; mittelschwer	Anzahl Spieler:	1
Sprachausgabe:	Englisch; einfach		
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene		
Bedienung:	Befriedigend		
Grafik:	Befriedigend		
Sound:	Befriedigend		



ALLIED GENERAL

PANZER GENERAL 2

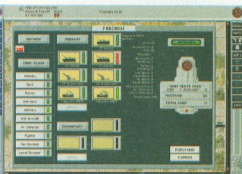
Der Nachfolger des Strategiehits »Panzer General« zeigt den Zweiten Weltkrieg aus Sicht der Alliierten. Mit erträglichem Pathos überträgt SSI dem Spieler die Befreiung von Nordafrika, Rußland und Europa.



Die alliierten Truppen am Vorabend der Invasion in der Normandie

Das vor über einem Jahr erschienene »Panzer General« setzte neue Maßstäbe im Bereich der rundenbasierten Hexfeld-Taktik. Der Nachfolger »Allied General« behandelt wiederum die Konflikte in Europa, Afrika und Rußland, dieses Mal jedoch aus der alliierten Perspektive. Zwei Kampagnen der Briten und jeweils eine der Amerikaner und Sowjetrussen stehen zur Wahl. Die nordafrikanische Kampagne wird zudem auf Wunsch in Europa fortgesetzt. Die afrikanischen Szenarios sind überschaubarer, als die europäischen, die russischen hingegen besonders umfangreich. Die 39 Missionen lassen sich zwar auch als einzelne Szenarios spielen, doch die Kampagnen sind wesentlich interessanter: Zum einen fängt man mit einem kleinen Heer an (der »Kerntruppe«), die im Laufe der Szenarios an Zahl und Effizienz zunimmt. Da sich jeder Einheit ein Name verpassen läßt, kommt sogar etwas Rollenspiel-Flair auf. Zum anderen sind die Missionen einer Kampagne kreuz und quer verknüpft: Wer ein Szenario verliert, scheidet nicht unbedingt aus, sondern muß vielleicht nur ein schwierigeres Folgeszenario spielen. Andererseits hat ein General, der seine Missionen besonders schnell gewinnt, Vorteile in der Kampagne: Er erhält mehr Prestige (die Währung im Spiel) oder darf wichtige Schlachten unter vorteilhafteren Bedingungen schlagen.

Solange keine feindlichen Einheiten neu entdeckt wurden, läßt sich jeder Zug zurücknehmen, das Interface funktioniert streng nach der oft beschworenen »Point and click«-Philosophie. Steht der Cursor über einem feindlichen Verband in Angriffsreichweite, so wird das wahrscheinlichste Kampfergebnis eingeblendet. Peinlichen Flugzeugabstürzen aufgrund von Treibstoffmangel beugt das Programm vor, indem es beim Bewegen eines Fliegers diejenigen Zielfelder markiert, von denen aus kein Flughafen mehr erreicht werden



Als russischer General erwirbt man die berüchtigten »Stalinorgeln«



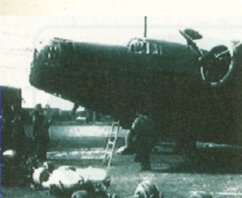
Die aus der vorherigen Mission übernommenen Kerntruppen werden plaziert



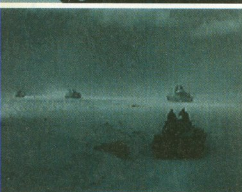
im wettbewerb

Command & Conquer	91
ALLIED GENERAL	**82**
Panzer General	81
Perfect General 2	76
Steel Panthers	63

An den Massen-Appeal von Command&Conquer kommt Allied General nicht heran, aber im rundenbasierten Taktikbereich gibt es zur Zeit weit und breit kein besseres Programm. Aufgrund zahlreicher Verfeinerungen überholt es knapp den Vorgänger Panzer General, der das Weltkriegsgeschehen aus Sicht der Achsenmächte zeigt. Perfect General 2 sieht bieder aus, bietet aber taktische Delikatessen bei der Hatz nach Siegpunkten. Steel Panthers spricht mit seinen zahlreichen Details vor allem Realismus-Fans an: Einzelne Panzer werden etwas umständlich über diverse Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs gesteuert.







Historische Filmaufnahmen vermitteln rudimentäres Hintergrundwissen



Vor den Missionen gibt es einige Zwischenbilder zu sehen



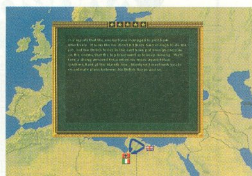
Rote Felder bedeuten: Von hier aus reicht der Sprit nicht mehr zum nächsten Flughafen!

kann. Gescrollt wird mit Hilfe der zuschaltbaren strategischen Karte, durch Anklicken eines Hexfeldes, über eine Art Kompaßrose, oder zwei herkömmliche Windows-Scrollbalken.

Eine ungeheuer große Anzahl an Truppentypen ist enthalten, eingeteilt in Waffenklassen wie taktische Bomber und Panzerabwehr. Infanterie- und Artillerie-Einheiten kann ein fahrbarer Untersatz dazugekauft werden, Fallschirmjäger führen Luftlandeoperationen durch und Invasionstruppen werden in Schiffe verladen. Die Einheiten gewinnen durch Kämpfe an Erfahrung, wodurch sie schlagkräftiger werden. Besonders seine Kerntruppen sollte man hegen und pflegen, da man sie ins jeweils nächste Szenario übernimmt. Die Komplexität entsteht vor allem dadurch, daß man die verschiedenen Waffengattungen in der richtigen Reihenfolge und Kombination einsetzen muß.

Panzer General läuft unter Windows '95 sowie 3.1 und nutzt sämtliche Bildschirmauflösungen – bei 1024 x 768 Pixeln sehen Sie folglich einen größeren Ausschnitt des Spielfelds als bei 640 x 480. Notfalls läßt sich aber auch jedes Info-Fenster bis auf seine Titelzeile verkleinern. Wer nicht gegen den Computer (es gibt zwei Schwierigkeitsgrade sowie Handicaps) spielen möchte, kann im sogenannten »EMail-Modus« einen menschlichen Kontrahenten herausfordern. Dabei zieht man ganz normal hintereinander und sieht sich per Replay-Funktion die Züge des Gegners schrittweise oder am Stück an. Sehr hilfreich ist der »Finish A.I.«-Menüpunkt – der Computer berechnet blitzschnell seine Züge, zeigt sie aber nicht am Bildschirm an.

Wie schon beim Vorgänger lassen sich zeitraubende Kampf-Animationen einschalten. Für historische Atmopshäre sollen zeitgenössische Filmaufnahmen sorgen. Wer möchte, kann eine Art Szenario-Tagebuch (jede Bewegung wird gespeichert) mitlaufen lassen, sowie ein Dossier anlegen: Dort werden alle Siege und Niederlagen festgehalten. **(la)**



Die Missionsbeschreibungen sind eher kurz

jörg langer

SSI hat es ängstlich vermieden, grundlegende Änderungen am Panzer-General-Spielprinzip vorzunehmen. Verständlich, denn eben dieses Design hatte mich nach wenigen Minuten wieder fest im Griff. Die intuitive Bedienung ist mit ausgefuchsten Szenarien kombiniert, deren Bewältigung gründliche Planung voraussetzt: Welche Ortschaft reiße ich mir als nächstes unter den Nagel? Werden die Kräfte rechtzeitig frei, um den Hauptangriff zu unterstützen? Kleinere Schwächen des Vorgängers wurden ausgebessert. So sieht man während der Computers-Zugphase nicht mehr alle seine Einheiten, und bei zwei Spielern gibt es endlich Kampfberichte, sofern man – etwas umständlich – im EMail-Modus spielt. Die sonstigen Qualitäten kann ich nicht oft genug loben: kompakte Darstellung aller wichtigen Informationen, komplexe Züge durch Kombinieren verschiedener Truppentypen, Heranbilden der Kernarmee. Allied General bietet eine Undo-Funktion, zeigt das wahrscheinlichste Kampfergebnis an und erlaubt es, Einheiten vor oder nach ihrer Bewegung angreifen zu lassen. Die Kampagnen sind gelungen, die Rußland-Szenarios selbst für Profis eine Herausforderung – Allied General bietet die zur Zeit beste Hexfeld-Taktik.

allied general

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	SSI/Mindscape
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Sehr gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 –30 MByte
CD-Belegung:	ca. 370 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 2 (abwechselnd, EMail)

82

NEU IN BERLIN

HIGHWAY TO HELL



	3,5	CD
11th Hour	-	99,95
1830 (AH)	-	89,95
3D Pinball Outpost	-	89,95
Absolute Zero	89,95*	89,95*
Abuse	-	i.V.
Aces Deluxe	-	79,95
Aces of the Deep 2	-	89,95
Across the Rhine 1944	-	99,95
Action Soccer	-	89,95
Advanced Tactical Fighters ATF	-	99,95*
AH-64 D Longbow	-	99,95*
Advanced Civilization (AH)	-	99,95
Age of Rifles	-	99,95*
Air Power	-	89,95
Albion	-	89,95*
Alien Odyssey	-	89,95
Aliens	-	79,95
Alien Trilogy	-	i.V.
Amerika (Civil War-Empire)	-	89,95
Anstoß	-	49,95
Anvil of Dawn	-	79,95
Apache Longbow	-	89,95
Archibald Applebrook	-	89,95
Ascendancy	-	79,95
A-Train 4 Networks	-	89,95
Atari 2600 Action Pack 1	-	59,95
Atari 2600 Action Pack 2	-	59,95*
Atztec-Empire of Blood	-	99,95*
Awful Green Things f. O. Space	89,95*	89,95*
Bad Mojo	-	89,95*
Batman Forever	-	89,95*
Battle Beast	-	69,95
Battle Cruiser 3000	-	i.V.
Battlegrounds 1: Ardennes	-	99,95

	3,5	CD
Daedalus Encounter	-	99,95
Dark Seed 2	-	99,95*
Dark Sun 2	99,95	89,95
D-Day	-	99,95
Deadline	-	89,95*
Deadly Skies	-	89,95*
Death Keep	-	89,95*
Defcon 5	-	i.V.
Der Planer 2	-	79,95*
Descent 1	89,95	89,95
Descent to Undermountain	-	i.V.
Destruction Derby	-	99,95
Die Siedler 2	-	99,95*
Discworld 1	89,95	89,95
Dragon Lore	-	89,95
Druid – Der Druidenzirkel	-	89,85
DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	49,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s.u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
DSA 3 - Schatten über Riva	-	99,95*
Duke Nuk'em 3D	-	89,95*
Dune 2	49,95	49,95
Dungeon Keeper	-	99,95*
Dungeonmaster 2	99,95	99,95
Earthworm Jim 2	-	89,95
Elder Scrolls 2	-	89,95*
Elisabeth	-	89,95*
Empire Deluxe 2	-	89,95
Entomorph	-	99,95
Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95
Escalation	-	89,95*
ESPN NBA Airborne 95	-	89,95*
Exploration	-	89,95*
Fade to Black	-	99,95

	3,5	CD
Jagged Alliance	-	ab 79,95
Jagged Alliance Data	-	i.V.
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Jetfighter 3	-	99,95*
J. Madden Football '96	-	89,95*
Kings Quest 7	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	-	99,95
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Legend of Kyrandia 3	-	89,95
Lemmings 3 D	-	99,95
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	ab 54,95
Lion	-	89,95*
Little Big Adventure	-	99,95
Loadstar	-	89,95*
Lost Admiral 2	-	99,95*
Machiavelli	109,95	99,95
Mad TV 2	-	i.V.
Magic Carpet 1 Data	-	39,95
Magic Carpet 2	-	89,95
Magic the Gathering	-	99,95*
Magic the Gathering Screen Saver	-	i.V.
Maniac Mansion 2	-	39,95
Martian Chronicles	-	99,95*
Master of Antares	-	99,95*
Master of Magic	-	49,95
Master of Orion	-	39,95
Mechwarrior 2	-	89,95
Mechwarrior 2 Data	-	59,95
Megaman X	-	79,95*
Metal Lords	-	99,95*
Metaltech Earthsiege 2	-	89,95*

	3,5	CD
Populous 2+ Powermonger	-	29,95
Powerdolls (Megatec)	-	99,95*
Privateer 1 Deluxe	-	29,95
Pro Pinball	-	79,95
Psychic Detective	-	99,95*
Psycho Pinball	89,95	79,95
Ran Soccer	-	89,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95
Rayman	-	i.V.
Rebel Assault 2	-	79,95
Red Ghost	-	89,95*
Riddle of Master Lu	-	89,95
Ring Cycle (Nibelungen)	89,95*	89,95*
Ripper	-	89,95*
Road Warrior	-	69,95
Ruins	-	79,95*
Sam & Max	-	69,95
Sensible Golf	84,95*	79,95*
Sensible World of Soccer	79,95	79,95
Shadow Caster	-	29,95
Shanghai 3	-	89,95
Shannara	-	99,95
Shellshock	-	89,95*
Shivers	-	89,95
Shockwave	-	89,95*
Silent Hunter	-	89,95*
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim Isle	-	99,95
Sim Tower	109,95	99,95
Simon the Sorcerer 1	-	49,95
Simon the Sorcerer 2	99,95	89,95
Space Bucks	-	89,95*
Space Marines	-	89,95
Space Quest 6	-	89,95

	3,5	CD
Thexder	-	89,95*
This Means War	-	99,95
Thunderscape	-	89,95
Thunderstrike	-	i.V.
Tie Fighter	-	79,95
Tilt	-	69,95
Time Gate	-	89,95
Transport Tycoon Deluxe	-	99,95
Tony La Russa Baseball 3	-	99,95
Top Gun	-	99,95*
Torins Passage	-	89,95
Touché	-	89,95
Tyrian	-	79,95*
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	29,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	-	29,95*
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	29,95
Unnecessary Roughness 96	-	89,95*
US Navy Fighters	-	99,95
Vikings	-	i.V.
Virtual Karts	-	99,95
Virtual Pool	-	89,95
Virtual Snooker	-	89,95*
Voll Gas-Full Throttle	-	69,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warcraft 2 Tides of Darkness	-	89,95
Warhammer The Horned Rat	-	99,95*
Warlords 2	-	89,95
Waterworld	-	i.V.
Werewolf vs Commanche	-	89,95
Wetlands	-	79,95
Wing Commander 3	-	99,95
Wing Commander 4	-	99,95*
Wipeout	-	99,95
Witchhaven	-	89,95

HIGHWAY TO HELL und spielbrett präsentieren:

Kurfürstendamm 195

10707 Berlin

Der Spieletempel! Die ganze Welt der Spiele auf drei Etagen.
Computerspiele, Videospiele, Brettspiele, Rollenspiele, Trading Card Games.
Andere schreiben's nur, wir haben's: über 5.000 weitere Artikel!

Battlegrounds 2: Gettysburg	-	99,95*
Battle Isle 3	-	99,95
Battle Race	-	79,95*
Battles in Time	-	99,95*
Beavis & Butthead	-	79,95
Biing	89,95	69,95
Bioforge +	-	i.V.
Bleifuß - Screamer	-	59,95
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95
Burning Steel 4	-	79,95*
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	-	89,95
Caesar 2	-	89,95
Capitalism	-	89,95
Caribbean Disaster	89,95	99,95
Cessmaster 5000	-	89,95*
Chewy ESC from F5	-	89,95
Chronomaster	-	99,95*
Civilisation 2000	-	i.V.
Civnet	-	99,95
Cobra Mission	99,95	-
Colonization	-	49,95
Command & Conquer	-	99,95
Congo	-	89,95*
Conqueror A.D. 1086	-	99,95
Conquest of the New World	-	89,95*
Creation	-	i.V.
Crusader (Origin)	-	99,95
Cyber Bikes	-	89,95*
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	89,95
Cybermage	-	99,95*

Fantasy General	-	i.V.
Fatal Racing	-	89,95
FIFA Soccer 96	-	89,95
Flight Commander 2 (AH)	79,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	79,95
Flight Unlimited	-	69,95
Formula One GP 1	-	39,95
Formula One GP 2	-	99,95*
Formula One GP 2 Manager	-	99,95
Frankenstein	-	99,95
Front Page Sports Baseball 96	-	99,95*
Front Page Sports Football 96	-	99,95*
Gabriel Knight 2 The Beast Within	-	89,95*
Gadget	-	99,95
Gene Wars	-	89,95*
G-Nome	-	89,95*
Hardball 5	-	99,95
Harvester	-	99,95*
Hattrick (Ikarion)	89,95	79,95
Heart of Darkness	-	99,95*
Heroes of Might & Magic	-	89,95
Hexen	-	89,95
High Octane	-	79,95
Hokus Pokus	-	69,95
Hooves of Thunder	-	i.V.
Hyper 3 D Pinball	-	89,95*
Ice & Fire	-	89,95*
I have no Mouth and must srceam	-	89,95*
Indycar Racing 2.0	-	89,95
In the 1st Degree	-	89,95
Jack the Ripper	-	89,95

Micro Machines 2	79,95	89,95
Microsoft Arcade 2 Windows 95	-	69,95*
Milennia	-	89,95
Mission Critical	-	89,95
Monopoly	-	89,95
Monster Island	-	i.V.
Myst 1	-	89,95
Myst 2	-	i.V.
Nascar Racing	89,95	89,95
Navy Strike	-	99,95*
NBA Jam TE	89,95	99,95
NBA Live 96	-	i.V.
Nectaris	49,95	-
Need for Speed	-	89,95
NHL Hockey 96	-	89,95
Panic in the Park	-	89,95
Panzer General 1	89,95	ab69,95
Panzer General 2 Allied General	-	89,95
Paparazzi	-	99,95
Pax Imperia 2	-	89,95*
Perfect General 2	-	89,95
Perfect General 2 Editor	-	79,95
PGA Tour Golf 96	-	89,95
Phantasmagoria	-	99,95
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	79,95	79,95
Pitfall Windows 95	-	79,95
Pinball World	-	i.V.
Pole Position	79,95*	79,95*
Police Quest 6 SWAT	-	89,95
Police Quest Deluxe (1-4)	-	99,95*

Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
Spaceward Ho! 2	-	i.V.
Spycraft	-	89,95
SSI Collectors Edition	-	99,95
SSN-21 Seawolf	-	29,95
Star Control 3	-	99,95*
Star Trek - Omnipedia	-	89,95
Star Trek - TNG A Final Unity	-	99,95
Star Trek - TNG Emissari	-	99,95
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Steel Panthers	-	89,95
Stonekeep	-	99,95
Strike Commander Deluxe	-	29,95
Syndicate 1 Deluxe	-	29,95
Syndicate 2	-	i.V.
System Shock	-	29,95
Talisman	-	89,95
Task Force 1942	-	39,95
Tek War	-	89,95
Terminal Velocity	-	79,95
Terminator Future Shock	-	99,95
Terra Nova	-	99,95*
TFX - 2000	-	99,95
The Ancients	-	89,95*
The Dig	-	69,95
The Hive Windows 95	-	59,95
The Indestructebles	-	i.V.
The Mummy	-	i.V.
Theme Hospital	-	89,95*
Theme Park	89,95	89,95
The Raven Project	-	i.V.

Witchwood	89,95*	89,95*
Wizardry Deluxe (6-7)	-	99,95
Wooden Ships & Iron Men	-	99,95*
Worms	-	89,95
WWF Wrestling	-	99,95
X-COM (UFO 2)	109,95	69,95
X-Wing Deluxe	-	79,95
Z	89,95*	89,95*

TRADING CARD GAMES	Starter	Booster
Duelist Zeitschrift	-	9,95
Magic TG dt 4th Edition UL	17,95	5,95
Magic TG dt Renaissance L	-	3,95
Magic TG dt o. us HeimatländerL	-	3,95
Magic TG us Fallen Empires L	-	3,95
Magic TG us Chronicles UL	-	4,95
Magic TG us o. dt. Eiszeit L	17,95	5,95
Mittelerde L	19,95	5,95
Star Trek TNG UL	19,95	5,95
Star Trek TNG Altern. Universe L	-	5,95
Star Wars L	19,95*	5,95*
Vampire (Jyhad) L/UL	17,95	5,95
Vampire (Jyhad) Dark Souver. L	-	5,95
Wing Commander L	-	5,95
Zubehör-Acryl Box (100 Cards)	-	1,95
Zub.-Card Crypts (f.80 Cards)	-	3,95
Zub.-Card Crypts (f.1000 Cards)	-	5,95
Zub.-Collectors Card Album	-	14,95
Zub.-Hologr. Einzelkartenh. 100 St.	-	2,95
Zub.-Hologramm Pages 50 St.	-	24,95
Zub.-Scrye Life Counter L	-	ab 13,95

Mo.-Fr.: 10-18:30 Uhr
Do.: 10-20:30 Uhr
Sa.: 10-14:00 Uhr
langer Sa.: 10-18:00 Uhr
Versand: 10-19:30 Uhr

Kantstr. · Savigny-Platz · Zoo · Leibnizstr. · Bleibtreustr. · Uhlandstr. · Tauentzien · Adenauer Platz · Kurfürsten-Damm · Ranke Platz · Olivaer Platz · Lietzenburger Str. · Joachimsthaler Str.

030/886 82 964

030/886 82 965 Automatic Newsline

030/885 47 92 Faxline

+++ PC +++ PC-CD +++ TRADING CARD GAMES+ZUBEHÖRD +++ SATURN +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ ROLLENSPIELE +++

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Pauschale von 25,- DM · Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß20.12.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

MORTAL COIL

Vier Agenten jagen in 3D-Levels garstige Aliens, um die Erde zu retten. Klingt nett, aber der Action-Taktik-Mix krankt an einigen Schlampigkeiten.



Wenn eine Spezialeinheit eine Reise tut, dann kann sie was erleben. Die vier Kämpfer sollen eigentlich Terroristen ausschalten, die sich als Außerirdische entpuppen. Jene Alien-Gang reiste in die Vergangenheit, um eine in der Zukunft stattfindende Invasion der Menschen auf ihrem Planeten abzuwehren. Wenn Sie sich bei »Mortal Coil« durch einen Großteil der Missionen gekämpft haben, entdecken Sie auch noch, daß die Regierungen der Erde ihre Finger im Spiel zu haben scheinen.

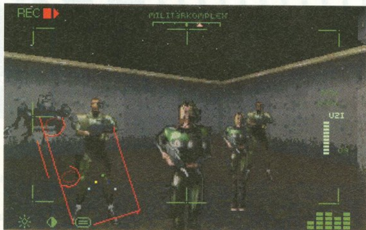


In diesem Modus haben Sie mehr Überblick und kontrollieren die taktische Karte

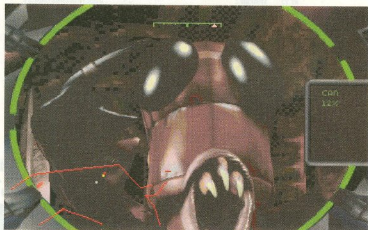
Auf den ersten Blick ist Mortal Coil eines von vielen 3D-Ballerspielen, doch gibt es eine ganze Reihe neuer Features, die das altbackene Spielprinzip erweitern. Sie steuern nicht mehr nur einen Charakter, sondern als Kommandant des vierköpfigen Teams indirekt auch die Begleiter bzw. dürfen diese beliebig übernehmen. Als Verstärkung fungiert ein kleiner, aber schwer bewaffneter Roboter, den Sie jedoch nicht beeinflussen können. Im Gegenteil: Wissen Sie einmal nicht weiter, spart er nicht mit Ratschlägen oder übernimmt sogar das Kommando.

Ihr Team dirigieren Sie per Maus und Tastatur durch düstere Dschungellandschaften, bedrohliche Gebäude oder unter Wasser. Die Gruppe formiert sich auf Tastendruck zu verschiedenen Stellungen, die Sie je nach Situation ändern sollten. In engen Gängen beispielsweise empfiehlt sich die Flügelformation, da Sie so nach vorne gute Angriffsmöglichkeiten haben und gleichzeitig nach hinten abgesichert sind. Zusätzlich gibt es noch spezielle Einsatzbefehle, mit denen Ihr Team knifflige Orte entschärft. So säubern etwa zwei Mitglieder mit Handgranaten Stellungen der Aliens, während der Rest der Truppe Feuerschutz gibt.

Nicht jeder Level wird per Pedes zurückgelegt, denn manchmal entert das Kommando einen Jeep oder ein U-Boot. Im Prinzip haben Sie dabei die selben Möglichkeiten, nur müssen Sie sich erst an die etwas geänderte Steuerung gewöhnen. Als Ausgleich sind diese Levels etwas leichter und kürzer als die anderen. Da Sie jederzeit den Spielstand sichern dürfen, sind auch größere Gegneranhäufungen relativ ein-



Auf Wunsch wählen Sie die Außenansicht und kontrollieren die Formation für den bevorstehenden Angriff



Manche der Aliens greifen mit Klauen und Zähnen an, wenn man sie nahe genug heranläßt

florian stangl

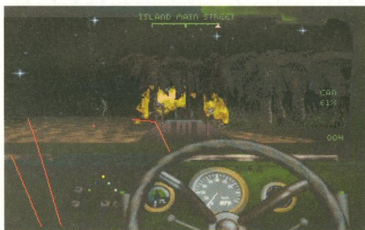
Mortal Coil bietet endlich einmal etwas neues. Man steuert vier Charaktere, darf das Gelände taktisch ausnutzen und hat Spaß daran, die großen Levels zu erforschen. Das Manko ist jedoch die haarsträubend schlampige Umsetzung der guten Ideen. Manchmal hängt der Spieler wegen der unsauberen Kollisionsabfrage zwischen zwei Wänden fest oder muß seine Kollegen nacheinander über eine Treppe führen, da deren »Intelligenz« dazu nicht ausreicht. Teilweise lassen sich wichtige Gegenstände nicht aufnehmen oder Teammitglieder bleiben an Türen hängen und rühren sich nicht mehr. Diese Fehler zerstören viel Atmosphäre und führen schnell zu Frust, da sich so die guten Seiten von Mortal Coil nicht mehr richtig nutzen lassen. Auch die deutsche Umsetzung ist teilweise gruselig schlecht, so daß man von der Story nur noch wenig mitbekommt.

Mit dem Flammenwerfer heizen wir den Aliens kräftig ein

fach zu überwinden. Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres müssen Sie bei Mortal Coil ständig auf Teamwork setzen. Wer sich alle Ausrüstungsgegenstände schnappt und in Rambo-Manier loszieht, wird schnell scheitern.

Deswegen gibt es eine taktische Karte, die nicht nur den kürzesten Weg zum Missionsziel zeigt, sondern auch die Plazierung der einzelnen Soldaten ermöglicht. Diese laufen zu vorher bezeichneten Orten, untersuchen oder sichern sie bzw. bemühen sich, unentdeckt zu bleiben. Damit lassen sich die geschickt vorgehenden Außerirdischen manchmal gehörig austricksen.

Grafisch wirkt Mortal Coil im Gegensatz zu anderen modernen 3D-Engines etwas veraltet und wenig detailliert. Die durch Bitmaps dargestellten Mitglieder Ihres Team zappeln oft unmotiviert herum, was viel von der Atmosphäre kostet. Der Sound kann einiges retten, so kommentieren die vier Soldaten ständig ihre Lage, machen per deutscher Sprachausgabe Witze oder beschweren sich. Da einige Sprüche durchaus härteren Kalibers sind, dürfen sanftere Gemüter im Hauptmenü eine entschärfte Fassung wählen. **(fs)**



Mit dem Jeep ist es schwerer, die beweglichen Gegner zu erlegen



mortal coil

- ■ 320 x 200 Pixel
- □ 640 x 480 Pixel
- □ 1024 x 768 Pixel
- □ Hi-/Truecolor
- ■ S'Blaster Mono
- ■ S'Blaster Stereo
- □ General MIDI
- □ Gravis Ultrasound
- □ CD-Audio
- □ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Vic Tokai/Virgin
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 15 MByte
CD-Belegung:	ca. 630 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (Netzwerk)



THIS MEANS WAR

In Anlehnung an »Command & Conquer« und »Warcraft 2« will nun auch Microprose im Echtzeit-Strategiemarkt mitmischen. Die spielerische Kriegserklärung findet unter Windows im Isometrie-Look statt.



Beschädigte Fahrzeuge und Gebäude qualmen, der rote Kreis zeigt den Schußradius der angewählten Einheit (1024x768 Pixel)

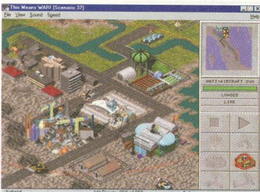
Altmodische Taktikkost ist vielen Spielern zu trocken oder kompliziert. Wenn jedoch animierte Männchen unter Zeitdruck auf kleine Gegnerfiguren losgehen, interessieren sich plötzlich auch Nicht-Profis für die Materie. »This Means War« von Microprose schielt klar in diese Richtung und verknüpft taktische Entscheidungen mit Basenbau und Echtzeit-Thrill.

Nach dem Auftreten eines fleißigen Computer-Virus sind die politischen Strukturen der Erde zuammengebrochen, verschiedene Gruppierungen gehen der Jahrtausende alten Beschäftigung »Schnapp dir, was du kriegen kannst« nach. Nur Ihre Partei ist gewillt, der Anarchie ein Ende zu bereiten; hierzu sind 40 linear angeordnete Missionen zu bewältigen.

This Means War läuft nur unter Windows (sowohl 3.1 als auch 95), der Bildschirmaufbau paßt sich der jeweiligen Auflösung an. Die Grafiken sind im Isometrie-Look gehalten, die Spielfiguren und Fahrzeuge erinnern an Plastikspielzeug. Sowohl Sicht- wie auch Schußradien spielen eine wichtige Rolle: Scouts klären das Gelände auf, Verteidigungsstellungen mit überlappenden Schußfeldern decken die Heimatbasis und verschiedene Infanteristen oder Panzerfahrzeuge heizen dem Gegner ein.

Ein Hauptquartier, eine Kaserne und einige Häuser sind anfangs alles, was Ihrem Kommando untersteht. Im Laufe des Spiels werden Spielfeld und Einheiten-Auswahl immer größer. Engineers sind fürs Errichten neuer Gebäude zuständig, Farmen für die Nahrungsversorgung, Bohrtürme, Solaranlagen und Wind-Generatoren liefern Energie. Niedliche Trucks befördern Erz, Schützenpanzer Infanterie und Kanonen. Neu im Echtzeit-Genre sind Bunker, in denen einige Soldaten Schutz finden.

Eine High-Tech-Basis auf dem italienischen Stiefel (640x480)



Insgesamt 26 Truppentypen stehen zur Verfügung, aufgeteilt in Infanterie, diverse Vehikel, Panzer, Artillerie und Flugzeuge. Wie üblich, sind Geschwindigkeit, Panzerungsgrad, Schußreichweite, Durchschlagskraft und Aufklärungsradius verschieden.

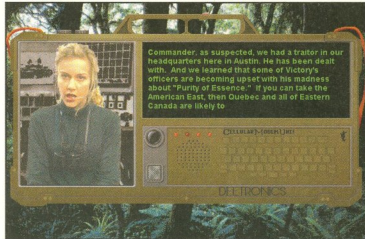
Die Anzahl der vernichteten Gegner wird jeder Einheit in Form von Totenköpfen gutgeschrieben, irgendwann wird aus einem Rekruten ein Veteran und dann ein Elite-Kämpfer. Werden letztere befördert, erhält man Offiziere, die benachbarte Einheiten positiv beeinflussen. Die verbliebenen Hitpoints werden bei Anwahl eines Trupps genauso ange-

jörg langer

This Means War hat es nicht leicht, beim Command & Conquer-verwöhnten Publikum Begeisterungs-Volltreffer zu landen. Dabei ist es keinesfalls ein uninteressantes Strategiespiel: Zahlreiche Kampfeinheiten, Gebäude und Missionen erzielen Quatitäts-Punkte. Dazu kommen die Beförderungen, die sich dank »Kills«-Bilanz und Abzeichen-Einblendung gut nachvollziehen lassen.

Sowohl Darstellung wie auch Geschwindigkeit lassen jedch etwas zu wünschen übrig. Es ist zwar nett, je nach Windows-Auflösung mehr oder weniger vom Schlachtfeld zu sehen, doch angesichts der umherhoppelnden Pixel-Soldaten denkt man sehnsüchtig an die grazilen Bewegungen der Command & Conquer-Panzer oder die großen SVGA-Figuren von Warcraft 2.

Lachhaft sind die Standbild-Missionsbeschreibungen mit Gähn-Faktor 10, fast unentschuldbar das Fehlen einer Mehrspieler-Option. This Means War ist deshalb mit Sicherheit kein Fall für breite Käuferschichten, dank vieler Details aber immerhin eine abwechslungsreiche Alternative für Solo-Strategen, die Warcraft 2 und C&C schon auswendig kennen.



Die Missionsbeschreibungen hinken technisch der Konkurrenz hinterher



In der Eisöde Alaskas verteidigt sich unsere Basis gegen wütende Angriffe (800x600)

zeigt, wie die Zeit, bis eine neue Salve möglich ist – so feuern Elite-Marines in kürzeren Abständen, als ein klobiger Raketenwerfer.

In Command & Conquer-Manier lassen sich bequem mehrere Soldaten zu einer Gruppe zusammenfassen. Diese können dann in einer von mehreren Formationen herumrennen. Die Bedienung erfolgt über Icon-Leisten am rechten Bildschirmrand, auf Mausklick hin erscheint alternativ ein Pop-Up-Menü. Hier läßt sich einstellen, was ein Engineer als nächstes bauen, oder ob das Kommando-Zentrum Gegenspionage betreiben soll. Der sichtbare Bereich scrollt bei Erreichen des Fensterrandes, allerdings kann man Einheiten nicht direkt in der eingeblendeten Minikarte steuern. **(la)**

this means war

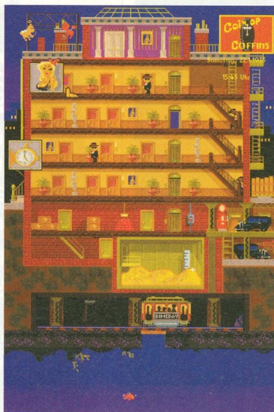
☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Microprose
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; mittelschwer
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 60 MByte
CD-Belegung:	ca. 60 MByte
Anzahl Spieler:	1

74

DIME CITY



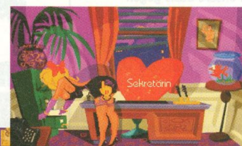
Auf Klick öffnen sich die Türen und Sprachausgabe verrät, was sich dahinter verbirgt

Wenn uns schon spielerisch nicht viel Neues einfällt, dann bitte wenigstens reichlich Prolo-Humor mit Sex und Gewalt! »Dime City« ist eine pseudo-böse Wirtschaftssimulation der alten Schule.

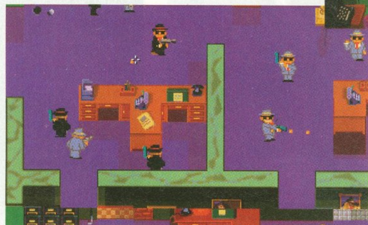
Dime City, eine fiktive amerikanische Stadt der 30er Jahre, ist der Schauplatz für diese Wirtschaftssimulation im Gaunermilieu. Vier Firmen warten dabei auf coole Gangsterbosse, die mit allen zu Gebote stehenden Mitteln zwei Spielziele erreichen wollen: Gouverneur werden und den Chef der Unterwelt ablösen. So kommt es Runde für Runde zum Schlagabtausch zwischen den wahlweise von Mitspielern oder dem Rechner gesteuerten Gegnern.

Der Hauptbildschirm besteht dabei aus einem Hochhaus, das ähnlich wie bei »Mad TV« im Längsschnitt zu sehen ist und in dem sich die wichtigsten Räumlichkeiten für alle Aktionen befinden. Waffenhandel, Verbrecherausbildung, Bestechung und dergleichen gehören dabei zu den illegalen Aktivitäten, die auch mit Geld aus Beutezügen finanziert werden können. Dagegen müssen Sie schwarz Verdientes erst einer Geldwäsche unterziehen, um es für legale Aktivitäten wie Spenden, Immobilien- und Börsengeschäfte oder den Fuhrpark einsetzen zu können. Auch die Produktion der Tarnfima ist zu überwachen.

Wichtigster Bestandteil ist jedoch das Planungsbüro für kriminelle Machenschaften. Dort legen Sie z.B. fest, mit welchen ihrer Angestellten Sie einbrechen, rauben oder sonstige Nettigkeiten umsetzen wollen. Die passenden Örtlichkeiten dazu wählt man auf einer Stadtkarte mit neun Bezirken aus. Auch ein Besuch bei der unliebsamen Konkurrenz (oder umgekehrt) ist möglich. Dann wird auf einen Action-Screen umgeschalten, auf dem Sie sich aus der Vogelperspektive gesehen in direkten Schießereien mit Widersachern beharken. Damit nichts schiefgeht, sollte vor jedem Coup die Chance zum Speichern genutzt werden. Etwaige Erfolge, sowie wichtige Ereignisse erfährt man aus den Medien. Volljährige Schlawiner erhalten gegen Altersnachweis eine Patch-Disk für 5 Mark, mit der sie dann die »Sex & Crime«-Version spielen können. **(ms)**



Eine weitere Sternstunde deutschen Spieldesign-Humors: Die Sekretärin muß am Po begrabscht werden, damit es zum Gespräch kommt...



In den Actionsequenzen lenken sie ihre Angestellten im Kampf gegen die rivalisierende Bande

monika stoschek

Die Spieloberfläche erinnert an »Mad TV«, Grafikanleihen und abgedroschenes Machogehabe an »Biing«, das Unterweltsthema riecht nach »Der Clou« und die zweigeteilte Karriere in Unter- und Oberwelt hat einen Hauch »Pizza Connection«. Wen diese Abkupfer-Aura samt plattem Witz um pralle Brüste nicht stört und obendrein auf ein Spiel-Milieu mit Sex & Crime steht, darf's hier ganz doll treiben. Boah eye!

Spielerisch ist Dime City leider ebenso halbstark wie die Technik: Antiquierte Grafik, Kaufhaussound und die teils nervig zippeligen Icons auf dem scrollenden Hauptscreen fallen unangenehm auf.

dime city

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ❑ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	Starbyte
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch
Sprachausgabe:	Deutsch
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 25-90 MByte
CD-Belegung:	ca. 120 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (abwechselnd)



Abgebrannt ?!

ICH WILL MEHR KOHLE

Wie wär's, statt stundenlang Bierdeckel zerreißen mal 'ne Lokalrunde schmeißen. Oder vielleicht nur noch jeden zweiten Tag andere um ihr Erspartes anhaun. Kann echt entspannend sein.

SAMSON meint: Entspann Dich. Denn **SAMSON** rückt jetzt was raus:

500,- DM pro Monat bar auf die Hand.

Und das **regelmäßig bis Dezember 1996.**

Also, bist Du 18 Jahre oder mehr, ruf die **SAMSON Cash-Hotline** unter **01 90/21 21 61** an und gewinn. Einfach mehr nicht.



Mitmachen kann jeder über 18 Jahre. Teilnahmeschluß 15. 03. 1996. Ausgeschlossen sind Mitarbeiter und Angehörige der Firma Samson und der Rechtsweg. Hotline-Gebühr: 0,12 DM je 6 Sekunden, MPS

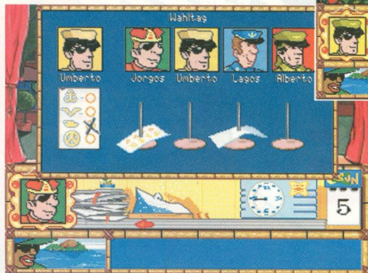
CARIBBEAN DISASTER

In Anlehnung an das Brettspiel »Junta« veröffentlicht Ikarion ein Strategiespiel der etwas anderen Art: Heimtückische Minister und ein durchgeknallter Präsident balgen sich um eine kleine Insel.



Auf diese schnöde Inselkarte schauen Sie die meiste Zeit

Irgendwo liegt mitten im Ozean eine kleine Insel. Die Regierungsform könnte mit viel gutem Willen als präsidiale Demokratie bezeichnet werden, es gibt drei Ministerien (Luftwaffe, Heer und Marine) und natürlich den Präsidenten. Letzterer geht jeden Morgen bei der amerikanischen und russischen Botschaft »Entwicklungshilfe« abstauben, die er dann in von ihm zu bestimmender Höhe an seine Minister weiterreicht. Da man als Minister nur durch diese Schenkungen zu Geld kommt, ist es klar, was jeder Minister will:

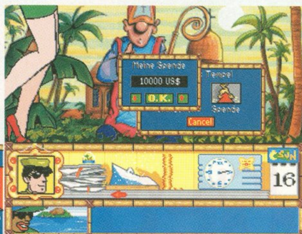


Bei den Wahlen entscheidet die einfache Mehrheit

Präsident werden! Dies ist, in der Kurzversion, die Handlung von »Caribbean Disaster«.

Sobald zwei der drei Minister zu Beginn eines Spieltages ihr Mißtrauensvotum abgeben, folgt am nächsten Tag eine Wahl. Alle vier Spieler (maximal zwei können von Menschen gesteuert werden) versuchen nun, durch fleißigen Wahlkampf (ein Plakat mit drei Wahlaussagen drucken sowie eine Rede halten) die Mehrzahl der zehn übrigen Inselbewohner auf ihre Seite zu ziehen. Da gibt es z.B. den Geheimdienstchef, zwei Rebellen, eine Clubbesitzerin und den örtlichen Kardinal. Der Diskjockey des einzigen Radiosenders der Insel begleitet das Spielgeschehen mit unaufhörlichem Gequatsche und zweifelhaften Witzen – das Interessanteste daran ist, daß er vom halbwegs bekannten Moderator Ron Williams vertont wurde. Mit am wichtigsten ist der Geheimdienstchef, der gegen viel Kohle Geheimdossiers offenlegt, politische Gegner verhaftet oder gar eine Gehirnwäsche vornimmt.

Auch jeder der anderen Einwohner ist für etwas gut: Beim Industriellen Meiermann kauft man sich Popcorn (die Munition auf der Insel), der Radiomoderator verkündet echte und bezahlte Meldungen (»Der Präsident besucht gerade den Geheimdienstchef!«) und der Kirchenmann verkauft Waffen – allerdings nur an Minister, der Präsident darf keine



Gegen eine hohe, immer gleich große Spende rückt der Kardinal mit seiner VIP-Karte heraus

jörg langer

Eine Mischung aus dem diplomatischen Brettspiel »Junta« und dem Kultfilm »Wasser« könnte auf dem Computer eine echte Touristenattraktion sein – doch Caribbean Disaster erreicht nur Mallorca-Niveau. Die durchwachsene Bedienung schmeißt einen andauernd auf die strategische Karte zurück, obwohl man z.B. gerne in der Nahansicht bliebe. Letztere nimmt etwa ein Drittel des Bildschirms ein (»Disaster Futur, das ist Übersicht pur...«) und läßt sich zudem nur über eine kleine Kompaßrose scrollen. Wenn ich aus Versehen beim Plakaterstellen aufs falsche Knöpfchen drücke und ein leeres Plakat absegne, kommt die sinngemäße Meldung »Bist Du blöd, ein leeres Plakat zu drucken« – nicht aber eine Sicherheitsabfrage, mittels der ich den Irrtum korrigieren könnte. Das Spielgeschehen beschränkt sich auf wenige Handlungsorte und ist nicht ausreichend durchschaubar. Da man maximal zu zweit spielen kann, geht Carribean Disaster die taktisch-chaotische Würgediplomatie der detaillierteren Brettvorlage ab. Statt dessen verkommt das Computerspiel schnell zur Routine: Geld abholen, Leute bestechen, ab und zu einen Kontrahenten verleumden. Über die meines Erachtens dämlichen Sprüche des Moderators Ron Williams kann man streiten, über den begrenzten Spielwitz nicht: Nach dem ersten Sieg hätte ich die Packung am liebsten als Flaschenpost in die Kanalisation geworfen. Daß die Wertung über dem Durchschnitt liegt, ist nur der fetzigen Grundidee zu verdanken.

Armee unterhalten. Panzer schießen gar heftig, können aber nur die Straßen entlang fahren, Zeppeline kommen überall hin, sind aber eher schwach, und U-Boote stellen einen Mix aus beidem dar. Beim Einsatz der Truppen werden feindliche Einheiten oder Gebäude beschossen; letztere fallen für einige Zeit aus, sobald sie völlig mit Popcorn bedeckt sind. Dieser verhaltene taktische Part wird allerdings durch die mangelnde Übersicht und schlechte Grafik des Spiels arg eingeschränkt: Zwar kann man von der »normalen« Sicht, bei der die Insel das ihr zugestandene Bildschirmdrittel füllt, näher heranzoomen, doch ist die Ansicht so grob und häßlich, daß man nur nach dem »Pi mal Daumen«-Prinzip arbeiten kann. Das ganze Geschehen läuft in Echtzeit ab und wenn gerade ein Konkurrent die Rebellen besucht, muß man auf seine eigene Audienz eben etwas warten.

Ziel des Spiels ist es, die vier Bestandteile einer Fluchtmaschine zu erwerben – dazu sind wiederum nur die Minister in der Lage. Als Präsident hat man die Möglichkeit, vor der Flucht sein zukünftiges Domizil in der Antarktis mit dem nötigen Luxus zu versehen. Wenn dann die Rebellen den Präsidentenpalast stürmen und den amtierenden Staatschef im Ozean aussetzen, kann sich der erfolgreiche Minister auf seine polare Ananas-Farm freuen. **(la)**

Die Karte in der Nahansicht: Wir beschießen den Präsidentenpalast.

caribbean disaster

■ 320 x 200 Pixel
□ 640 x 480 Pixel
□ 1024 x 768 Pixel
□ Hi-/Truecolor
■ S'Blaster Mono
□ S'Blaster Stereo
□ General MIDI
□ Gravis Ultrasound
■ CD-Audio
□ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Ikarion
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	386er (33 MHz), 590 KByte/4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 10 MByte
CD-Belegung:	ca. 10 MByte plus Audiotracks
Anzahl Spieler:	1–2 (Nullmodem)

54

BATTLES IN TIME

Die Macher von »Perfect General 2« schicken wagemutige Freizeitgeneräle durch vier Zeitzonen, um expansionsgierige Aliens zu stoppen.



In der Steinzeit führen wir unsere Dinos in die taktische Schlacht



Die Karte zeigt Städte und Armeen, ein Gitternetz ist zuschaltbar.

Zu dumm, daß in »Battles in Time« die Menschheit nicht mehr an Kriege gewöhnt ist – als böse Aliens angreifen, müssen die Generäle erstmal zum Nachhilfeunterricht durch drei Zeitzonen geschickt werden. Hat man die Mehrzahl dieser neun Schlachten gewonnen, warten drei weitere Missionen gegen die Invasoren. Außer bei Karte und Kampfeinheiten ändert sich in den Einsätzen nicht viel, Ziel ist jeweils, am Ende der festgelegten Rundenanzahl die meisten Siegpunkte zu haben. Anstelle von Hexagonen besteht die Karte aus sechseckig angeordneten Rechtecken, in die jeweils zwei Armeen beider Seiten hineinpassen. Die Besonderheit ist, daß es nicht nur unterschiedliche Truppen-, sondern auch fünf Armeetypen gibt: Normale Armeen können mit sämtlichen Truppentypen ausstaffiert werden, nach dem Motto »je mehr Einheiten, desto weniger Bewegungspunkte«. Aufklärungsverbände haben eine hohe Sichtweite, Verteidigungsarmeen werden zufällig mit Einheiten gefüllt und sind extrem langsam. Phantom-Verbände täuschen dem Gegner nichtvorhandene Kontingente vor; das Hauptquartier verbessert die Leistungen der eigenen Fernkämpfer und hat Auswirkungen auf benachbarte Städte. Diese nimmt man dadurch ein, daß man sie einige Runden lang »belagert«. Mehr Städte bedeuten auch mehr Kaufpunkte für neue Truppen.

Treffen sich gegnerische Einheiten im selben Feld, wird in einen Taktik-Modus mit Nahansicht des Schlachtfelds umgeschaltet. Diese läßt sich schon vorher, im strategischen Modus, anschauen, um seine Züge besser zu planen. Nach einem streng in spezielle Runden eingeteilten System versucht man nun, die Gegner zu vernichten; kleine Animationen zeigen das Abfeuern von Pfeilen oder Brandgeschossen. Je nach Zeitzone stehen verschiedene Kampfeinheiten zur Verfügung: Dinosaurier im Steinzeitalter, Katapulte in der Römischen Zeitzone, Panzer im Zweiten Weltkrieg und Hoovercrafts in der Zukunft. Wer seine Züge besonders schnell macht, erhält einen kleinen Punkte-Bonus. Die Missionszahl ist mit zwölf sehr begrenzt. (la)

jörg langer

Aus der peppigen Zeitreise-Idee bastelt QQP ein unauffälliges Strategiespiel, das mit einigen Standbildern Atmosphäre erzeugen will. Selbst die »Missionsbeschreibungen« sind öde: »Die Aliens haben hier eine starke Präsenz – angreifen!« heißt es sinngemäß, das war's. Die Karten-Grafik enttäuscht, der etwas schönere Taktikmodus zoomt nicht. Da man nach kurzer Zeit wahre Armeemassen steuert, kommt es zu unablässigen taktischen Kämpfen – hier hilft nur die »Quickfight«-Option oder Engelsgeduld.

Das alles finde ich schade, denn Battles in Time hat ein interessantes Spielsystem: Fünf Armeetypen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, die wiederum verschiedene Truppenarten enthalten, gab's bislang noch nicht. Die taktischen Kämpfe sind ungewöhnlich und anspruchsvoll – aber nur Taktik-Profis werden das richtig zu schätzen wissen. So ist das Spiel nur denen zu empfehlen, die mit den versteckten Qualitäten auch etwas anfangen können – Normalsterbliche werden's langweilig finden.



battles in time

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	QQP
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; einfach
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

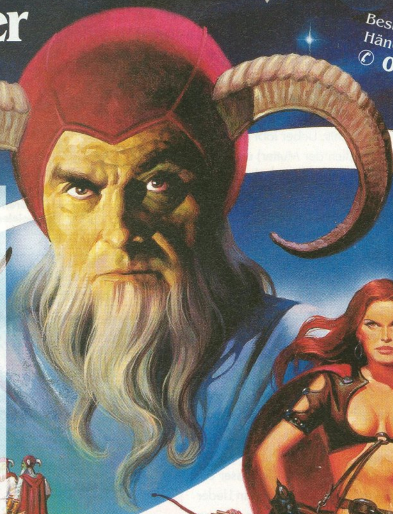
Minimum:	386er (25 MHz), 4 MByte RAM,
Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 13 MByte
CD-Belegung:	ca. 16 MByte
Anzahl Spieler:	1–2 (Modem); 1–4 (abwechselnd)



Der Druidenzirkel®

Im Netz der Träume

Bestellen Sie jetzt bei Ihrem Händler oder direkt bei uns
✆ 0 74 31 - 5 43 23



Irgend etwas Seltsames geht mit Dir vor!

Nacht für Nacht werden Deine Träume von Bildern einer seltsamen Welt erfüllt, und mit jeder Nacht wird das Bild klarer. Dann, eines Nachts, bist Du dort! Die Herren von Navan, einer fernen Inselwelt, haben Dich zu sich gerufen. Unsterbliche Druiden, von denen jeder sein eigenes Inselreich regiert und die nun Deiner Hilfe bedürfen, um ihren verschollenen Bruder Lawson zu finden. Doch vielleicht ist er ja gar nicht verschwunden, sondern verschwunden worden...













Ein Produkt von
SIRTECH



attic Entertainment Software
Sigmaringer Strasse 84 ♦ 72458 Albstadt
Tel. 0 74 31 - 5 43 23 ♦ Mailbox 0 74 31 - 5 43 26

QUEST FOR FAME

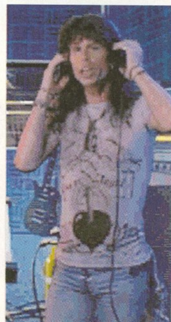
So geht's: Mit dem »VPick« schlagen Sie einfach gegen einen Tennisschläger oder ähnliche Gegenstände. Das Programm erzeugt automatisch die passenden Töne, wenn Sie im richtigen Rhythmus liegen – ansonsten erklingt's falsch.

Jammen mit Aerosmith: Dank »Quest for Fame« schraddeln Sie so lange auf Ihrem Tennisschläger herum, bis Sie mit den Altrockern in einem riesigen Stadion auftreten.

Schule, Ausbildung, Job – für einen gestandenen Rocker ist das nichts. Lieber läßt man sich die Haare wachsen (sehr zum Unwillen der Mutter) und fiedelt stundenlang auf der geliebten Sechssaitigen (sehr zum Unwillen der Nachbarn), um eines Tages als umjubelter Star in den großen Arenen der USA vor den Fans zu stehen. Für viele bleibt das ein schöner Traum, doch Sie können zumindest auf dem PC weiter Luftschlösser bauen, da der amerikanische Hersteller Virtual Music mit »Quest for Fame« für Abhilfe sorgt. Mit dem mitgelieferten virtuellen Plektrum (kurz »VPick« genannt) und den Altrockern Aerosmith schraddeln Sie bluesige Heavy-Songs, bis die Finger qualmen. Das handtellergroße Teil wird einfach in den parallelen Port gesteckt und dann tun Sie so, als ob Sie Gitarre spielen würden: Mit dem VPick schlagen sie gegen einen Tennisschläger oder den Tisch, und das Programm wertet die Signale aus und prüft, ob Sie im Takt bleiben.

Der Sinn des Spiels ist ganz einfach: Je besser Sie die auf zwei CDs verteilten Lieder spielen, desto schneller steigen Sie in der Hierarchie der Musiker auf. Erst werden noch im kuscheligen Zimmer zum Tonband Songs wie »Eat the Rich« von Aerosmith oder »Born to be Wild« von Steppenwolf geübt, dann führt der Weg in eine wenig anheimelnde Garage. Dort heizen Sie ein paar jungen Musikern so kräftig ein, bis der Manager eines zwielichtigen Clubs die Band für einen Auftritt engagiert. Stehen Sie dort Ihren Mann, führt der Weg in ein Aufnahmestudio und sogar bis zum umjubelten Auftritt mit Aerosmith in einer großen Arena.

Bevor alle unmusikalischen PC-Besitzer angesichts der gefragten Fingerfertigkeiten das Weite suchen, gibt es Entwarnung: Der Umgang mit dem VPick ist kinderleicht und fordert nur ein wenig Rhythmusgefühl. Sie müssen nämlich nur im richtigen Takt das virtuelle Plektrum gegen einen Tennisschläger oder ähnliches schlagen, die Tonhöhe bestimmt das Programm automatisch. Liegen Sie allerdings neben dem Beat, kommen die fürchterlichsten Töne aus den Boxen. Eine grafische Anzeige der Anschläge hilft Einsteigern, doch bei Live-Auftritten müssen Sie nach



So nicht, Mann! Steven Tyler ist mit unserer Leistung im Studio unzufrieden.



Der erste Auftritt in einem schummrigen Club: Das grüne Diagramm am unteren Bildrand zeigt die geforderten Anschläge, die Leistung des Spielers wird hellblau dargestellt.



Steven Tyler von Aerosmith feuert den Spieler vor dem Auftritt noch einmal an

florian stangl

Als langhaariger Gitarrist der härteren Gangart bin ich natürlich einschlägig vorbelastet und halte Quest for Fame für die beste Erfindung seit dem Röhrenverstärker von Marshall. Auch streng objektiv gesehen hat die witzige Mischung aus Musik und Computerspiel allerhand zu bieten, nicht nur für Aerosmith-Fans.

Erfreulicherweise ist das virtuelle Plektrum gleich in der Packung enthalten, muß also nicht umständlich hinzugekauft werden. Obwohl das Ding für Gitarristen ungewohnt groß ist und Maus-Benutzern anfangs seltsam in der Hand liegt, läßt sich erstaunlich exakt damit umgehen. Mit einem handelsüblichen Tennisschläger als Gitarrenersatz sind auch komplizierte Passagen sicher zu meistern.

Neben der technischen Seite stimmt auch der spielerische Inhalt dank der ausgewogenen Levels, die als Garage, Clubs, Studio oder Arena getarnt sind. Der Ansporn ist groß, da mit jeder Station neue Songs hinzukommen und ja letztendlich der große Auftritt mit Aerosmith in einem Stadion wartet.

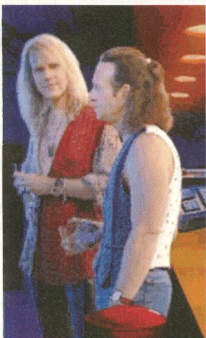


Hier stellen Sie die Balance zwischen ihrer Gitarre und der Band sowie den Grad der Verzerrung ein



Unsichere Gitarristen üben besser erst einmal mit dieser Blues-Kapelle klassische Riffs

Gehör spielen; also ist vorher kräftiges Üben angesagt.
Das Einstudieren der Riffs ist alles andere als trockene Materie, sondern wird durch die erstklassige Soundqualität und die coolen Videos zum Vergnügen. Die eigens von Aerosmith eingespielten Songs wie »Dude looks like a Lady« sollten Sie schon einmal für ihren großen Auftritt mit den Stars perfekt beherrschen. Allerdings müssen Sie mit Ihrer Garagenband die selben Stücke nachspielen, nur etwas anders. Dadurch wird das Spiel abwechslungsreicher, aber auch schwerer.
Drei Schwierigkeitsgrade helfen Neulingen, sich an die Kunst des Gitarrespielens heranzutasten. Anfangs reicht es noch aus, bei zwei Songs eine einfache Begleitung zu schrubben, um weiterzukommen. Anschließend müssen Sie aber schon den Part der Rhythmusgitarre übernehmen, was wesentlich höhere Anforderungen an Ihr Taktgefühl stellt. Richtig knifflig werden dann die Solo-Parts, in denen Sie die flinken Riffs von Aerosmith-Gitarrero Joe Perry nachfiedeln müssen. Zu guter Letzt gibt es noch die Stunts, die mit vertrackten kurzen Stücken auch Profis vor Probleme stellen.
Eine Anzeige von 0 bis 999 wertet Ihre Bemühungen aus. Je näher Sie an die Höchstwertung kommen, desto besser kommen die Songs an, was Sie bei Live-Auftritten merken. Dann tanzen deutlich mehr Zuschauer vor der Bühne als bei einer mittelmäßigen Leistung. Als Richtwert gilt eine Zahl über 750; darunter kann es Ihnen passieren, daß übelgelaunte Motorradrocker Sie von der Bühne prügeln. Wer sich allzu dämlich anstellt, wird schließlich aus dem Verkehr gezogen und vom Arbeitsamt als Tellerwäscher oder Kartoffelschäler weitervermittelt.
Grafisch beeindruckt Quest for Fame (läuft ab Windows 3.1) mit flippigen Hintergründen und mitreißenden Videoclips der Bandkumpanen oder Aerosmith. Gerade die Altrocker gefallen durch ihren lässigen Umgang mit dem Spieler, binden ihn mit gutmütigem Spott oder aufbauendem Lob schnell in die Handlung ein. Der Sound hält das hohe Niveau locker mit, da alle Samples in 16-Bit-Qualität aufgenommen wurden und auch der Gitarren-Sound des Spielers nicht schlecht klingt. In einem eigenen Menü dürfen Sie die Lautstärke-Balance zwischen der Band und Ihrer Gitarre regeln und auch deren Verzerrung ordentlich raufschrauben. Sogar eine künstliche Feedback-Option ist eingebaut, die für fröhliche Pfeif-Orgien sorgt. **(fs)**



Zwei Aerosmith-Musiker geben an der Bar ein paar Tips



Eine vielversprechende Gitarristen-Karriere endet als Tellerwäscher

quest for fame

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ■ Hi-/Truecolor ☐ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Musik-Adventure	**Minimum:**	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Hersteller:	Virtual Music/BMG	**Empfohlen:**	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Ca.-Preis:	DM 100,–	**Festplattenplatz:**	ca. 1 MByte
Kopierschutz:	CD-Abfrage	**CD-Belegung:**	ca. 1.200 MByte (2 CDs)
Spieltext:	Englisch; leicht	**Anzahl Spieler:**	1
Sprachausgabe:	Englisch; mittelschwer		
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis		
Bedienung:	Gut		
Grafik:	Gut		
Sound:	Sehr gut		

79

EXTREME PINBALL

Der Produktionswut der Hersteller von Flipper-Spielen scheinen keine Grenzen gesetzt. Einige sind besonders fleißig: Epic's Pinball-Fabrik läßt ihrem knapp anderthalb Jahre alten Flipperdutzend »Eric Pinball« ein neues Tische-Quartett folgen.

Medieval Knights



Rock Fantasy



Monkey Mayhem



Urban Chaos

An den thematisch völlig unterschiedlichen Tischen dürfen auch diesmal bis zu vier Mitspieler den Meister der Silberkugel ermitteln. Mit drei, fünf oder sieben Bällen werden die Kontrahenten auf die einzeln anwählbaren Flipper losgelassen. Bei sämtlichen Tischen wird gescrollt und jeder verfügt über mehr als zwei Schläger. Das zweite Schlägerpaar ist allerdings überall erheblich kleiner und verfügt über sehr flache Bewegungswinkel.

Den Blickfang bei »Medieval Knights« bilden zwei gut gerüstete Ritter im erbitterten Kampf. Über Burggraben, Geheimgänge und dunkle Burgen saust die Kugel auf der Jagd nach Punkten. Trifft sie auf die Drop-Targets für Tränke und Schlüssel, werden diese im Punktefeld eingeblendet. Was Technik und Spielspaß angeht, schneidet das Mittelalter mittelmäßig ab.

Am detailreichsten, witzigsten und verwirrendsten ist die Dschungel-Optik von »Monkey Mayhem«. Ebenso chaotisch spielt sich dieser Flipper auch. Obwohl die kleinen Zusatzschläger günstiger postiert sind (nämlich als Miniflipper im Flipper) als bei den übrigen Tischen, fällt es sehr schwer, die angezeigten Ziele zu erreichen.

Nicht nur optisch, sondern vor allem thematisch erinnert »Urban Chaos« sehr stark an den unlängst in Pinball Illusions erschienenen Krimi-Flipper »Law'n Justice«-Tisch. Auf diesem Tisch ist es so eng und winkelig wie in einer Gefängniszelle und von langen Wegen für die Kugel kann keine Rede sein. Sie erhält höchstens Auslauf im Ausmaß eines Hofganges in Sing-Sing.

Ernsthaft phantasievoll ist »Rock Fantasy« ausgefallen. Die Grafik wird in erster Linie von einem Rockgitarristen und einem aktivierbaren TV-Bildschirm dominiert. Daß der Ball manchmal auf abstrusen Bahnen die Ballfallen verläßt und sich ohne weitere Einflußmöglichkeit verabschiedet, kratzt am Ruhm dieses Tisches. **(ms)**

monika stoschek

Zum Erreichen eines der vorderen Plätze im dichten Feld der Flipperkonkurrenz gehört mehr, als eine knappe Handvoll etwas lieblos hingeknallter Tische.
Die teils etwas angestaubte Grafik kommt übers Mittelmaß nicht hinaus. Die Tastatursteuerung ist immerhin solide, aber ebensowenig modifizierbar wie der Schwierigkeitsgrad. Ein Menüpunkt zum Einstellen der Neigungswinkel hätte bestimmt nicht geschadet.
Wer weniger Wert auf eine genaue Simulation oder innovative Momente legt, wird Extreme Pinball mögen. Erwartungen auf »extrem« neue Ideen und realistische Umsetzungen werden allerdings enttäuscht.

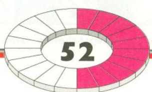


extreme pinball

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 800 x 600 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

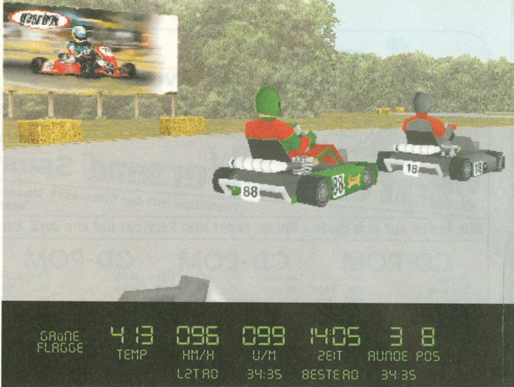
Spiele-Typ:	Flipper
Hersteller:	Epic/Electronic Arts
Ca.-Preis:	DM 60,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 – 12 MByte
CD-Belegung:	ca. 20 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (abwechselnd)



VIRTUAL KARTS

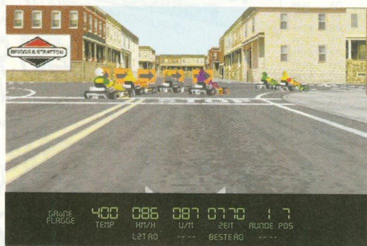
Sonntagsausflug auf der Kartbahn: Gemütlicher als eine Dampfeisenbahn zuckeln Mini-Flitzer über triste Strecken.



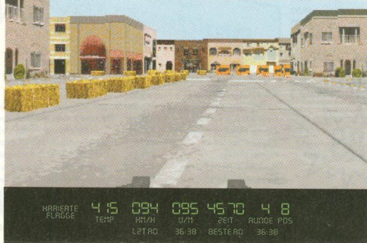
Die Grünflächen sorgen für etwas Abwechslung im tristen Pisten-Grau

Jeder fängt mal klein an, so auch die meisten Asse der Formel 1 oder anderer Rennklassen. Als Kinder sausten sie auf dem Tretroller durchs Wohnzimmer; später mit einem Go-Kart über Betonpisten, um den ersten Siegerpokal einzuheimsen. Microprose lädt Sie mit der Kart-Simulation »Virtual Karts« großspurig zum »Rennen Ihres Lebens« ein und will Ihnen »Herzrasen, angespannte Muskeln und schweißnasse Hände« einreden.

Feuchte Handflächen gibt's erst einmal bei der Installation, da die automatische Abfrage der Soundkarte offenbar generell nur utopische Werte liefert; wer also die Einstellungen seiner Karte nicht weiß, muß ohne Sound fahren. Ist diese Hürde genommen, lassen trotz Quadspeed-Laufwerk die hochauflösenden Menüs erst einmal unerträglich lange auf sich warten, um dann bei jedem Mausklick weitere Kunstpausen einzulegen. Wenn da mal die Karts nicht ähnlich lahm sind...



Das Anfahren der Kurven ist bei Virtual Karts entscheidend



Die reduzierte Auflösung hilft der Geschwindigkeit, doch die Optik leidet

Immerhin, Microprose gab sich Mühe, dem Kart-Piloten möglichst viel Freiheit zu lassen, was das virtuelle Outfit angeht. Helm, Overall und Schuhe wechseln beliebig die Farbe, ebenso das Gefährt, dessen Karosserie Sie sogar ändern dürfen. Wetter, Rundenzahl, Reifen, Fahrername und der Rennstall werden ebenso nach diversen Wartepausen den eigenen Vorstellungen angepaßt. Die Wahl des Motors entscheidet über den Schwierigkeitsgrad: Der kleinste bewegt das Vehikel gemächlich über die Bahn, Gangschaltung und die Ideallinie dürfen Sie abschreiben. Mit dem stärksten Kraftpaket wird es dagegen enorm schwierig, auf der Piste zu bleiben.

Ist alles zur Zufriedenheit konfiguriert, starten Sie ein Einzelrennen oder einen Meisterschaftslauf, kochen ein Kännchen Kaffee, lehnen sich zurück und warten je nach Rechner mehrere Minuten, bis das Rennen startet. Nach dem Start herrscht meist große Verwirrung, denn die höchst eigenwillige Steuerung verwehrt Einsteigern zunächst jede Aussicht auf

florian stangl

Gut, daß Michael Schumacher nicht mit Virtual Karts seine ersten Rennen fahren mußte; er wäre später kaum Weltmeister geworden. Zwar ist die Grafik auch unter Super VGA noch ordentlich schnell, doch ähnlich langweilige Kurse sucht man bei Konkurrenzprodukten vergeblich. Abgesehen von der anderen Reihenfolge der 90-Grad-Biegungen gibt es kaum eine Überraschung.

Regelrecht katastrophal ist die Steuerung, zumindest mit dem schnellsten Motor. So überempfindlich und wackelig fährt sich nicht mal ein Trabi. Nett, daß ich wenigstens die Farbe meines Karts ändern darf, doch lieber würde ich die Steuerung nach meinem Gusto einstellen - leider nicht möglich.

Die mickrigen Infos über Tempo und Drehzahlen erfordern eigentlich gute Motorsounds, damit man wenigstens nach Gehör fahren kann. Doch das monotone Brummen schläfert ein, die müde genuschelte Sprachausgabe sorgt auch nicht für Adrenalinstöße. Am besten gefällt mir noch der Introsong »I can't drive 55« von Sammy Hagar. Tja, Sammy, bei Virtual Karts würdest Du das auch gar nicht wollen...

In diesem Menü stellen Sie alles von der Overall-Farbe bis zu den Reifen ein

Erfolg. Mit dem kleinsten und langsamsten Motor erweist sich die ungewohnte Steuerung per Maus noch als am sinnvollsten, da der Joystick auf mehreren Rechnern ständig nach links zog – trotz sorgfältiger Kalibrierung. Je stärker der Motor, desto unmöglicher die Steuerung; nur mit viel Geduld sind halbwegs respektable Rundenzeiten möglich.
Die Rennen sehen Sie wahlweise in Super VGA, mit 320 x 400 Pixel oder unter Standard-VGA. Eine niedrigere Detailstufe und der Halbzeilen-Modus sorgen für mehr Geschwindigkeit auf kleineren Rechnern. Auf den meisten Rennstrecken düsen Sie durch eine Stadt, die zwar auf den ersten Blick annähernd fotorealistisch aussieht, auf Dauer aber ziemlich eintönig ist. Einzige Abwechslung sind kurze Waldstücke, bei denen aber die eckige Anordnung der Hintergrundgrafiken störend auffällt.
Ähnlich schlicht wie die Strecken ist der Sound geraten, denn Musik suchen Sie vergebens und die Triebwerke klingen überhaupt nicht nach hochdrehenden Rasenmähermotoren, sondern eher nach dem alten Fiesta, der bei Oma in der Garage steht. Besonders gewieft verhalten sich die gegnerischen Fahrer nicht, so daß es im Netzwerk mit bis zu acht menschlichen Piloten deutlich spritziger zugeht. Allerdings geht dann die Geschwindigkeit extrem in die Knie. (fs)

virutal karts

- ■ 320 x 200 Pixel
- ■ 640 x 480 Pixel
- □ 1024 x 768 Pixel
- □ Hi-/Truecolor
- ■ S'Blaster Mono
- ■ S'Blaster Stereo
- □ General MIDI
- ■ Gravis Ultrasound
- □ CD-Audio
- □ AWE 32

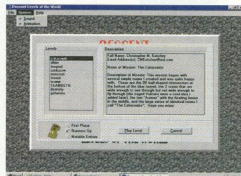
Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Microprose
Ca.-Preis:	DM 130,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM; Für SVGA: Pentium (100 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 160 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 8 (Netzwerk)

37

DESCENT
LEVELS OF THE WORLD

Ein Jahr ist es her, daß Interplay mit »Descent« ein erfrischend anderes 3D-Ballerspiel veröffentlichte, bei dem Grafik und packendes Leveldesign optimal zusammenpaßten. Begeisterte Spieler stürzten sich auf die ersten Editoren für eigene Levels und überschwemmten die Online-Dienste mit ihren Kreationen. Interplay packte rund 120 3D-Labyrinthe auf die Zusatz-CD »Levels of the World«.


Mit der Windows-95-Benutzeroberfläche wählen Sie den gewünschten Level bequem aus

Bevor in wenigen Monaten »Descent 2« erscheinen soll, erhalten hungrige Stollenflitzer größtenteils hervorragenden Nachschub. Die vom Programmierteam Parallax designten Missionen sind nicht so aufregend wie die Werke der Descent-Fans, die sich einiges einfallen ließen. Die Levels lassen sich etwas umständlich über DOS ins Spiel einbinden, das Sie in jedem Fall als Vollversion besitzen müssen. **(fs)**

florian stangl

Neuerungen gibt es abgesehen vom Leveldesign nicht, Sound und Grafik stammen immer noch vom rund einem Jahr alten Hauptprogramm. Die neuen 3D-Labyrinthe sind aber genau das richtige Futter für alte Descent-Hasen, spezielle Multiplayer-Missionen sind eine willkommene Abwechslung.

Wer über keinen Zugang zu den großen Online-Diensten wie Internet oder Compuserve verfügt, erhält somit reizvollen Nachschub zur Überbrückung der Wartezeit bis Descent 2. Modembesitzer saugen sich neue Level aus den Datennetzen, aber ohne die angenehme Windows-95-Oberfläche.



descent: levels of the world

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Descent-Zusatzlevels
Hersteller:	Interplay
Ca.-Preis:	DM 70,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum: 486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen: Für VGA 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Für SVGA: Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz: –
CD-Belegung: ca. 50 MByte
Anzahl Spieler: 1 – 2 (Modem/Nullmodem), 8 (Netzwerk)

90

MISSION SUPER I.Q.



Die Standbilder präsentieren sich hochauflösemd

Auf einer Raumstation, die zur Kommunikationsübermittlung eingesetzt wird, schalteten böse Buben den Hauptreaktor ab. Außerdem haben sie die Brennelemente aus Gammaquartz Kristall entfernt und über die ganze Station verstreut. Die Besatzung antwortet auf keine Anfrage, so daß nun der Spieler in Aktion treten muß, um die Kristalle wiederzufinden. Bewegungen von einer Position zur anderen werden in vorberechneten Renderfilmen in VGA dargestellt. Standbilder erscheinen dagegen hochauflösend. Pixelgenau müssen herumliegende Gegenstände angeklickt und in einfachen Puzzles benutzt werden, um die Kristalle zu ergattern. In einer Actionsequenz müssen Sie ab und zu eine Sonde abschießen. Präpubertäre Antworten wie »Ha, ha, ha« oder »Save the Whales« als Antwort auf einen falschen Mausklick steigern nicht gerade die Motivation zum Weiterspielen. **(ro)**

roland austinat

Wo ist der Spielwitz? Man läuft einsame Gänge auf und ab, schießt recht unmotiviert auf einen gelegentlich entgegenkommenden Roboter und sammelt nach der Lösung von minimalistischen Puzzlen ein paar Kristalle ein. Dazu noch das katastrophale Benutzerinterface und die albernen Texte, die nicht kaschieren können, daß man in den Räumen eigentlich sehr wenige Gegenstände manipulieren kann.

Als Shareware-Spiel würde Mission Super I.Q. möglicherweise noch ganz gut dastehen, als Vollpreisprodukt muß es sich den nicht sehr schmeichelhaften Vergleich mit anderen Profi-Adventures wie z. B. Mission Critical gefallen lassen.



mission super i.q.

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ■ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ❑ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

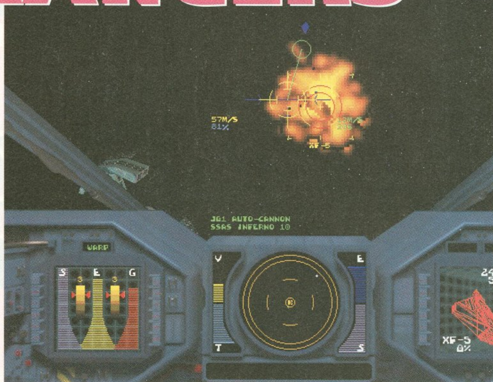
Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	NBG
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; ausreichend
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	ausreichend
Grafik:	befriedigend
Sound:	ausreichend

Minimum: 486er (25 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 6,5 MByte
CD-Belegung: ca. 1107 MByte (2CDs)
Anzahl Spieler: 1

29

STAR RANGERS

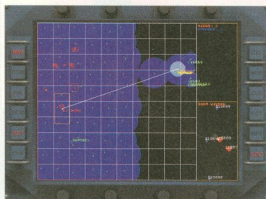
Auch in der x-ten Kopie von »Wing Commander« haben die Bösewichte noch nicht kapiert, daß sie gegen PC-gestützte Freizeitpiloten keine Chance haben.



Altgewohnte HUD-Anzeigen, altmodische Explosionen: Star Rangers gewinnt keinen Originalitätspreis.

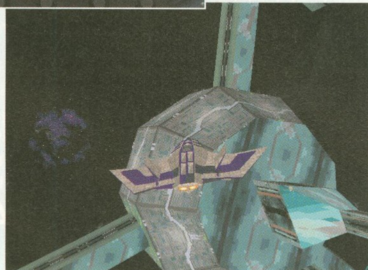
Das hätte sich Chris Roberts damals auch nicht träumen lassen: Kaum ein anderes Programm wurde so häufig und so genau kopiert wie sein »Wing Commander«. Das hat den netten Nebeneffekt, daß sich Kenner der Weltraum-Actionsparte kaum noch Handbücher durchlesen müssen – die Bedienung ist meist weitgehend identisch. Einen weiteren Clone bringt nun Interactive Magic heraus. »Star Rangers« handelt vom Kampf eines talentierten Piloten und dessen Flügelmann bzw. -frau gegen garstige Feindschiffe. Wie gehabt, darf man per Tastendruck Funkmeldungen verschicken (»Greife mein Ziel an!«), Kanonen- und Raketentyp auswählen, sowie die Energieversorgung des Raumschiffs regeln: Je nachdem, wieviel Saft die Schildgeneratoren und Laser bekommen, wird der Flieger entsprechend langsamer.

Die Hintergrundgeschichte ist ebenso austauschbar wie die Cockpit-Anzeigen: Erstere dreht sich um gutherzige Weltraum-Rangers, die Zivilisten vor den widerlichen Taureg-Banditen beschützen sollen; letztere bieten 08/15-Radar, Infos über das angewählte Ziel sowie eine Übersicht über die Schildstärke. Großartige Experimente hat man vermieden, nur der Warp-Modus ist ungewöhnlich. Solange Ihre Energie ausreicht, dürfen Sie beliebig im Sternenquadranten umherhopsen, was teilweise strategische Entscheidungen notwendig macht: Fange ich jetzt den Feindverband ab, der sich bedrohlich den Ziviltransportern nähert, oder kämpfe ich erst die nähergelegene Raumstation frei? Zusätzlich sind die einzelnen Abschnitte der Region solange schwarz, bis dort eine Aufklärungsboje deponiert wird.



Per Warp-Sprung darf man jederzeit zu beliebigen Stellen des Sternenquadranten sausen

Grafisch kann Star Rangers nicht mit dem großen Vorbild Wing Commander 3 mithalten, die Schiffsmodelle sind Stan-

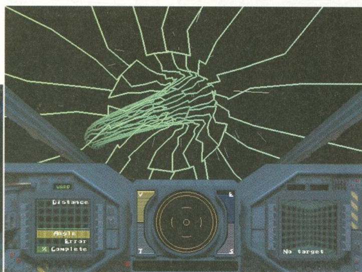


Die Außenansicht offenbart undetaillierte Schiffe und lieblose Texturen

jörg langer

Zwei neue Ideen vermag ich bei Star Rangers zu entdecken: Die manuellen Warp-Flüge durch grüne Hyperraum-Tunnels (uninteressant), sowie die aufzuklärenden, beliebig anfliegbaren Kartenregionen. Während man z.B. bei Wing Commander brav Navigationspunkt um Navigationspunkt abarbeitet, entscheiden Sie bei Star Rangers selbst, welche Gegnerformation als nächstes vor das Fadenkreuz kommt. Dadurch hat man eine leichte strategische Komponente, die vergleichbaren Spielen abgeht. Dies ist das einzige Highlight des Spiels. Ansonsten aber schreit jedes Cockpitbestandteil laut »Durchschnitt« – alles schon mal dagewesen, alles schon mal gesehen. Das uralte Prinzip vom routinemäßigen Auswählen eines Feindes und anschließendem Abballern wird auch nicht von atmosphärischen Zwischensequenzen aufgewertet – bis auf wenige Render-Szenen heißt die Devise »text only«. Zudem sehen sämtliche Schiffe, ob es die kleinen Jäger oder große Kreuzer sind, schrecklich lieblos aus – verglichen mit dem protzigen Detailreichtum von Wing Commander 3 ein Armutszeugnis.

Mit Wing Commander 4 im Anmarsch wird es das solide, aber konventionelle Star Rangers schwer haben. Geduldige Weltraumpiloten warten erst einmal das Erscheinen des neuen Origin-Boliden ab.



Beim Warpen müssen Sie ihr Schiff manuell durch grüne Korridore steuern

dard, aber auch nicht mehr. Etwa zehn verschiedene Typen machen den Weltraum unsicher, drei Kanonen und fünf Raketen müssen dem mutigen Ranger Abwechslung genug sein. Die Missionen bieten das übliche Aufgabenfeld – Patrouillienflüge, Abfangmissionen, Eskorten und Angriffe auf Großkampfschiffe. Wird der eigene Raumer beschädigt, darf man die Priorität der einzelnen Reparaturen bestimmen. Auch auf seinen Energiehaushalt sollte man achten – kräftiges Herum-Warpen leert den Tank, wonach man von einer Energiesonde aufgeladen wird, zu Kosten einiger Spielsekunden.

Eine Automatikfunktion richtet das eigene Schiff immer wieder neu auf den momentanen Gegner aus – zu verwirrend, um beim Spielen nützlich zu sein. Dank der aus Wing Commander 3 gewohnten grafischen Anzeige des Vorhalte-Faktors (da sich ein Gegner bewegt, wird meist in seine Flugbahn gefeuert, nicht auf seine aktuelle Position) gehen die Kämpfe komfortabel von der Hand. Wem's zu einfach ist, hilft die Erhöhung des Schwierigkeitgrades. Neben dem Übungsmodus steht eine Kampagne zur Verfügung, die linear aufgebaut ist und pro Mission die Auswahl zwischen mehreren Flügelpiloten erlaubt. Einige Zwischenszenen sind zur Auflockerung gedacht, handlungstragende Filmsequenzen sucht man jedoch vergeblich – die Story wird durch schnöde Textbeschreibungen fortgeführt. **(la)**

star rangers

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Interactive Magic
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; einfach
Sprachausgabe:	Englisch; einfach
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 16 MByte

CD-Belegung: ca. 150 MByte

Anzahl Spieler: 1

65

TEKWAR

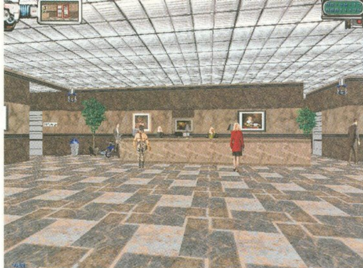
William »Captain Kirk« Shatners Ballerspiel »Tekwar« will neue Maßstäbe im 3D-Genre setzen. Seinem Ex-Kollegen Mister Spock würde kaum ein »Faszinierend!« über die Lippen kommen.

William Shatner alias Captain Kirk stand wieder einmal vor der Kamera, aber nicht als alternder Chef des Raumschiffs Enterprise, sondern als Einsatzleiter für Capstones 3D-Actionspiel »Tekwar«. Der Zusammenhang: Shatner schrieb vor einigen Jahren mehrere Bücher rund um eine düstere Zukunft, in der Gangster eine Psychodroge namens »Tek« unter die Leute bringen. Im Spiel »Tekwar« geht es um den Zusammenschluß der sieben Tek-Lords, die über den Matrix genannten Cyberspace jeden Haushalt mit der Droge versorgen wollen. Die Aufgabe des Spielers ist es, ein siebenteiliges Paßwort zu finden, um in die Tek-Festung einzudringen.



Setzt man alle Hilfsmittel wie den Rückspiegel ein, wird die Übersicht etwas eingeschränkt (VGA)

Das Geschehen wird aus Ihrer Sicht gezeigt und wahlweise in VGA oder hochauflösend dargestellt. Große Vorteile außer der etwas besseren Sichtweite bringt Super VGA nicht, wobei dann die Grafikgeschwindigkeit erst ab einem Pentium 90 ordentlich ist. Kleine Anzeigen für Gesundheit, Munition oder ein Rückspiegel lassen sich bei Bedarf einblenden, ebenso wird eine



Vorsicht im Krankenhaus: Auch hier verstecken sich zwischen unschuldigen Passanten gefährliche Killer der Tek-Lords. (SVGA)

Hand mit der gewählten Waffe sichtbar. Das Angriffsarsenal besteht nicht nur aus relativ leichten Handfeuerwaffen, sondern auch aus Flammen- und Raketenwerfern. Herumliegende Munition und Verbandskästen helfen in den schweren Levels, sich gegen die geballte Macht der Tek-Lords durchzusetzen.

Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres gibt es nicht nur schießwütige Bösewichte, sondern auch Polizisten und schutzlose Zivilisten. Während die Gesetzeshüter allergisch auf Ihre gezogene Waffe reagieren und auf Sie Jagd machen, suchen die Passanten bei Schießereien Deckung und rufen sich Warnungen zu. Wer die Zivilisten erschießt, bekommt Ärger mit der Polizei, doch für den weiteren Verlauf der Mission ist das nicht von Bedeutung.

Ausgangspunkt für jeden der sieben frei wählbaren Einsätze ist der Hauptbahnhof. Von dort besteigen Sie die U-Bahn und

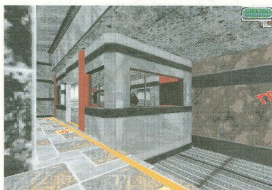
florian stangl

Shatner, bleib bei Deinem Raumschiff: Captain Kirk hat sich mit dieser mäßigen Umsetzung seiner eigentlich guten Romane keinen Gefallen getan. Dabei ließ sich Capstone noch einiges einfallen, um Tekwar von anderen 3D-Actionspielen abzuheben. Die komplexen Städte enthalten vom Krankenhaus bis zur Kneipe alle möglichen Gebäude, die man sogar betreten darf. Polizisten sind eine nette Abwechslung, denn sie verhindern die übliche »Shoot 'em all«-Vorgehensweise; auch die lebensnah großen Fahrzeuge sorgen für angenehme Abwechslung.

Die wirklichkeitsgetreue Darstellung funktioniert jedoch nicht so wie gewünscht. Gerade die als sinnvolle Ergänzung geplanten Zivilisten fallen durch gleitenden Gang und die nervige Orientierungslosigkeit auf. Die Programmierer hätten mehr auf halbwegs aufgeweckte Passanten achten sollen, anstatt zerspringende Fensterscheiben einzubauen.

Mehr Intelligenz würde auch den Gegnern nicht schaden, die zwar gerne von hinten angreifen, Ihnen bei Beschuß aber schnell den Rücken zuwenden und sich meist hilflos zappelnd erschießen lassen.

Dazu kommen diverse Bugs in der Kollisionsabfrage, so daß Sie manchmal nicht treffen, weil ein Feind hinter einem Strauch steht, die Grafik ihn aber eindeutig vor diesem Objekt zeigt.



Um in einen anderen Stadtteil zu gelangen, müssen Sie mit der U-Bahn fahren (SVGA)



Die Automap läßt sich zoomen, zeigt aber weder Gegner noch brauchbare Gegenstände an (VGA)

William Shatner persönlich bereitet Sie auf den Einsatz vor

fahren bis zu einer der Stationen, von wo aus es in den jeweiligen Stadtteil geht. Die Programmierer haben viel Wert auf eine möglichst wirklichkeitsnahe Umgebung gelegt. Wenn Sie ein Gebäude betreten, sind die Räume auch tatsächlich so groß, wie sie von außen aussehen. Die Fahrzeuge sind nicht nur ein optischer Gag, sondern auch als mobile Deckung einsetzbar oder dienen Gegnern als Beförderungsmittel.

Die wenig intelligenten Gegner drehen Ihnen bei Beschuß den Rücken zu (SVGA)

Die realistische Tek-Welt stellt den Spieler vor einige Rätsel. So geht das knappe Handbuch nur sehr oberflächlich auf die Charaktere ein und schweigt sich beispielsweise über die Hologramme aus, die ziemlich lästig werden können. Auch Teleporter und die Fähigkeiten der einzelnen Kontrahenten müssen Sie selbst erforschen. Wenigstens gibt es drei Schwierigkeitsgrade und einige in einem Textfile erwähnte Cheats, mit denen sich zum Beispiel die Gegner abschalten lassen. Auch das Missionsziel wird nur sehr vage beschrieben, so daß Einsteiger ziemlich verlassen durch die Stadt laufen. **(fs)**

tekwar

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Capstone
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; mittel
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: Für VGA: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Für SVGA: Pentium (100 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 40–50 MByte
CD-Belegung: ca. 180 MByte
Anzahl Spieler: 1–2 (Modem/Nullmodem), 16 (Netzwerk)

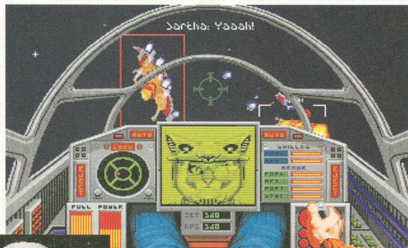
61

Hall of Fame

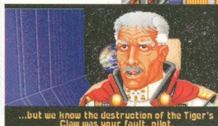
WING COMMANDER 2

Die interstellare Katzenhatz »Wing Commander« war ein voller Erfolg – und Erfolge schreien nach einem Nachfolger. Mit dem zweiten Teil sicherte sich Origin 1992 endgültig die Vormachtstellung im Bereich der Weltraum-Action.

Die unendlichen Weiten des Weltraums. Ferne Planeten, von der Menschheit kolonisiert. Eine stolze Flotte mit hochdekorierten Ordenträgern, die Terra nebst Schwesterwelten beschützen. Und aggressive Miezekatzen, die sich darum nicht im geringsten scheren und Kolonie um Kolonie einäschern. Dieses Szenario war der Hintergrund von »Wing Commander«, mit dem Chris Roberts einen Achtungserfolg im 3D-Action-Genre erzielte. Nachdem der Raumschiffträger »Tiger's Claw« den katzenartigen Kilrathis kräftig eingeheizt hatte, wird er im Vorspann zu Teil 2 von neuartigen Tarnkappen-Bombern zerstört. Der Untertitel der Fortsetzung ist dann auch »Revenge of the Kilrathis« – von irgendwelchen Affen-Nachkommen gedemütigt zu werden, läßt sich ein echter Kilrathi halt nicht so ohne weiteres gefallen. Dummerweise werden Sie als Überlebender der Katastrophe von Admiral Tolwyn für den Verlust der Tiger's Claw verantwortlich gemacht. Da er aber keine Beweise hat, werden Sie nicht entlassen, sondern »nur« auf eine langweilige Raumstation versetzt. Keine Angst, nach den ersten paar Missionen dürfen Sie sich dem Träger »Concordia« anschließen, der zu Ihrer neuen Pilotenheimat wird.



Hitzige Raumkämpfe mit garstigen Katzen – auf dem einfachen Wing-Commander-System bauen etliche Nachfolger und Plagiate auf



Ganz in die Origin-Tradition eingebunden, erweisen sich die Charaktere als wahre Laberkünstler



Das Intro war bei Erscheinen von Wing Commander ein echter Hingucker und bot zudem – man höre und staune – Sprachausgabe

Das Spielgeschehen findet wiederum auf zwei Ebenen statt: Zum einen gibt es heftige Weltraum-Action mit Flügelpiloten und Gegnermassen, zum anderen wird kräftig mit den Kollegen gequatscht. Das Laberelement wurde im Vergleich zum Vorgänger ausgebaut und steuert bereits auf die filmartige Erzählweise zu, die dann mit Wing Commander 3 endgültig erreicht wurde. Der vielgelobte Missionsbaum des ersten Teils (Ihr Können hatte durch verzweigende Missionen tatsächlich Einfluß auf den Kriegsverlauf) wurde gekippt: Durch Umfragen fand Origin heraus, daß es die Mehrzahl der Spieler störte, nicht alle Missionen am Stück spielen zu können. Deshalb ist in Wing Commander 2 alles schön brav linear angeordnet – wenn Sie einen Einsatz erfolgreich abschließen, geht's weiter, ansonsten wird die Mission wiederholt.

Augenfälligste Verbesserung war die Grafik – die WC2-Raumschiffe sind detaillierter und lösen sich, aus der Nähe betrachtet, in weniger wüste Pixelflächen aus. Heutzutage mag man es angesichts der krümeligen VGA-Auflösung gar nicht glauben, doch bei Erscheinen des Spiels wurde es als absoluter Augenschmaus betrachtet. Neben dem gewohnten Beharken der Kilrathis mit Plasmageschützen und Raketen war eine weitere Angriffsart hinzugekommen: Nach dem gefährlichen Weg durch wütendes Flak-Feuer mußte man einen Torpedo auf ein Kilrathi-Großschiff abschießen und ihn während des kurzen Flugs gezielt zum Bestimmungsort lenken. **(la)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

■ ... im Zuge von Electronic Arts' »CD-ROM Classics«-Serie auch Wing Commander 2 neu veröffentlicht wurde? Für etwa 40 Mark dürfen Sie ins Raumschiff-Cockpit klettern.

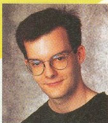
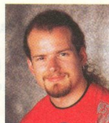
■ ... Wing-Commander-Schöpfer Chris Roberts durch die Serie nicht nur ein kleines Vermögen verdiente, sondern auch die interne Origin-Rangleiter nach oben schoß? Ehemals freier Mitarbeiter, gehört er jetzt zur Führungsriege der Firma.

■ ... Erin Roberts, der kleine Bruder von Chris, an seinem ersten eigenen Spiel arbeitet? »The Darkening« spielt zwar auch im Weltraum, betont aber noch stärker durchgehende Story und filmisches Drumherum.



PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.


TITEL	Heinrich Lenhardt	Jörg Langer	Florian Stangl	Monika Stoschek
Alien Virus	★	★	★	★★
Aliens	★	★	★	★
Allied General	★★★	★★★★★	★★★★	★★★
Assault Rigs	★	★★★	★★★	★★
Battles In Time	★★	★★★	★★	★★
Beavis and Butthead	★★★	★★	★★★★	★★
Bermuda Syndrome	★★	★★	★★	★★
Caribbean Disaster	★★	★★	★★	★★
CivNet	★★★★	★★★★	★★★★	★★★
Conquerer AD 1086	★★★	★★★	★★★	★★
Cybermage	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
Descent Zusatzlevels	★★★	★★★	★★★★	★★★
Dime City	★	★	★	★
Druidenzirkel, Der	★★★	★★★	★★	★★★
Extreme Pinball	★★	★	★★	★★
GAbriel Knight 2	★★★	★★	★★★	★★★
Grand Prix Manager	★★	★	★★	★
In the 1st Degree	★	★	★	★
Mega Man X	★★★	★	★	★
Millennia	★	★	★	★
Mission Critcal	★★★	★★★	★	★★
Mission IQ	★	★	★	★
Mortail Coil	★★	★★	★★★	★★
Per Oxyd	★★	★	★	★
Pole Position	★★★	★★	★★★	★
Police Quest SWAT	★★	★	★	★
Quest for Fame	★★★★	★★	★★★★★	★★★★
Shannara	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
Star Rangers	★	★★	★	★
Tek War	★	★	★★	★
Tempest 2000	★★★	★	★	★
Terminator Future Shock	★★★	★★	★★★★	★★★
The 11th Hour	★★	★	★	★
Thexder	★★	★	★	★
This means War	★★★	★★★	★	★
Tilt	★★★	★★	★★★★	★★★
Virtual Karts	★	★	★	★
Willi Lemkes Fussballmanager	★	★	★	★

Start me up

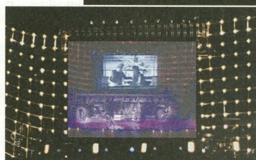
Die dienstälteste Rockgruppe prallt auf ein neues Medium. Mick Jagger & Co. versuchen sich beim CD-ROM »Voodoo Lounge« im interaktiven Metier.



Aus dem Stones-Fotoalbum: »Wißt ihr noch, damals...?«

Dreißig Jahre und kein bißchen leise – im Anschluß an die Welttournee geben die Rolling Stones nun auch auf dem heimischen Monitor ein Gastspiel. Nachdem Mick Jagger Anfang Dezember vergangenen Jahres mit einer Online-Konferenz bereits den ersten Schritt in die Computerwelt gesetzt hat, ist nun eine »Voodoo Lounge«-CD-ROM erschienen.

Diese entführt den Stones-Fan in ein altes Landhaus, das wohl aus voodootechnischen Gründen stilecht an einem nebeligen Seitenarm des Mississippi plaziert wurde. Hier trifft man in zwei Etagen auf allerlei Kurioses und interessante Gestalten, die nicht nur für den hartgesottenen Fan von Interesse sind. So können sich hinter Wandgemälden beispielsweise Interviewauszüge oder Fotos der Bandmitglieder verbergen, die mit ein paar Sätzen kommentiert werden. Man kann sich relativ frei im Gebäude bewegen, auf einer Karte zudem die einzelnen Stationen im Haus direkt anklicken. Dabei ändert der Mauszeiger sein Aussehen, wenn hinter einem Objekt ein Video verborgen ist, eine Person etwas zu sagen hat oder eine andere Überraschung auf den Besucher wartet.



Mit den Stones auf Welttournee

Mit einem noch in der Villa zu findenden VIP-Paß kann man die VIP-Lounge sowie einen Tunnel zur Konzertbühne betreten. Dort können die Stones auf internationalen Bühnen bestaunt werden, so sind z.B. Ausschnitte von Konzerten in Tokio, Rio de Janeiro oder Los Angeles mit von der Partie. Als kleinen Gag gibt's auch eine Art Heimvideo von Mick Jagger, auf dem die Versuche eines Straßenhändlers, der Band ein »Voodoo Lounge«-T-Shirt anzudrehen, festgehalten sind.



Der VoodooRaver läßt die Sinne schwinden

Ein weiterer Gimmick ist der »VoodooRaver«, der glücklicherweise wenig mit dem gleichnamigen Musikstil zu tun hat, sondern ein interaktiver Bildschirmschoner ist. Verschiedenste Figuren bewegen sich vor einem bunten Hintergrund im Rhythmus von vier verschiedenen Stones-Titeln, die ebenso wie Farbe und Form der Figuren frei wählbar sind. Auf den beiden Etagen trifft man auch des öfteren auf Jagger, Wood und Konsorten, die angeklickt werden können und dann launige Kommentare abgeben oder sogar spontan die Gitarren zu einer Jam-Session ergreifen.

Leider bietet die CD keine Informationen wie Bibliographien der Bandmitglieder oder eine Diskographie, wie sie beispielsweise Bob Dylans »Highway 61 Interactive« enthält. Für Rolling-Stones-Begeisterte lohnt sich die Anschaffung trotzdem, auch ist der Preis mit ca. 70 Mark relativ fair.

Noch ein Tip: Die neueste Stones-Musik-CD namens »Stripped« bietet im Mixed-Mode-Format neben den regulären Audiotracks noch ca. 100 MByte Daten wie z. B. Videos für Ihren PC. **(ro)**

rolling stones – voodoo lounge

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ■ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 66 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Rolling Stones interactive
Hersteller:	Virgin
Ca.-Preis:	DM 70,–
Festplatte:	ca. 10 MByte
CD-ROM:	ca. 640 MByte
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Englisch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 70

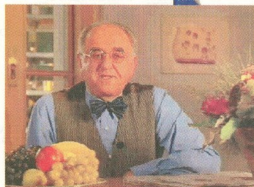
Test: »Alfred Biolek – Meine Rezepte«

AUSGEKOCHT

Talkmaster und Hobbykoch Biolek verrät seine Lieblingsrezepte und philosophiert über kulinarische Genüsse.

Was soll ich bloß kochen? Solche Fragen stellen sich nicht nur überforderte Hausfrauen und gestreßte Redakteure, die sich meist zwischen Büchsenfutter oder Fast Food entscheiden müssen. Ein leidenschaftlicher Hobbykoch weiß Abhilfe: Alfred Biolek, bekannt als charmant plaudernder Talkmaster, nutzt seine Freizeit für gesellige Essen im Freundeskreis und hat eine ganze Reihe schmackhafter Rezepte gesammelt. In Buchform sind diese bereits seit einiger Zeit als Bestseller auf dem Markt, jetzt soll die CD-ROM-Umsetzung hungrigen PC-Besitzern das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen.

Ob es Bios Bohnensuppe, Ente á l'Orange, gefüllte Kalamari oder Wirsing-Auflauf ist, Hobbygastronom Biolek weiß mit ausgewogen arrangierten Speisen und fundiertem Ambiente zu überzeugen. In mehreren Videoclips plaudert er über seine kulinarischen Vorlieben, gibt Tips für die Zusammenstellung opulenter Menüs oder berät Sie bei den richtigen Beilagen. Das Herz des CD-ROMs sind die Rezepte, die nach Bereichen wie Vorspeisen und Salate, Geflügel oder Fleischgerichte unterteilt sind. Entweder wissen Sie schon, daß es heute einmal Hase geben soll, dann suchen Sie schnell im entsprechenden, bequem mit der Maus anwählbaren Menü danach. Oder Sie filzen das Stichwortregister, das nach Rezepten und Zutaten unterteilt ist, und landen einen Doppelklick später beim gewünschten Rezept.



Alfred Biolek plaudert über die richtige Wahl des Weines

Die rund 150 Rezepte lassen sich einfach für vier, sechs oder acht Personen anzeigen und enthalten neben der genauen Vorgehensweise noch einen Tip oder persönlichen Kommentar des Küchenmeisters. Stellen Sie sich gerade ein Menü zusammen, werden die gewünschten Speisen einfach mit der Maus markiert und später ausgedruckt, um beim Einkaufen gleich die nötigen Zutatenmengen parat zu haben.

Geflügel

für 4 Personen

Indisches Huhn nach Monty Pythons

3 doppelte Hähnchenbrustfilets, 2 mittelgroße Zwiebeln, 1 Knoblauchzehe
1/4 TL Djahé (gemahlener Ingwer), 1/4 TL Laos (Galgant, gemahlen)
1/4 TL Paprikapulver, mittelscharf
1/2 EL gutes Curry-Pulver
1/8 TL Cayennepfeffer
1 EL Mehl, 3 EL Butter
1/2 l Hühnerbrühe oder Fond
1-3 EL Mango-Chutney
1 TL Zucker, 1 Becher Crème fraîche à 150 g, 1/2 Zitrone (Saft)

Die Hähnchenbrüste in etwa 2 cm dicke Streifen schneiden. Zwiebeln und Knoblauch pellen und fein hacken. Auf einem Teller die Gewürze - Ingwer, Laos, Paprikapulver, Curry und Cayennepfeffer - gut mit dem Mehl vermischen.
In einer Pfanne, zu der es einen Deckel gibt, die Zwiebeln und den Knoblauch in 2/3 der Butter glasig anschwitzen. Die Hühnerstreifen in der vorbereiteten Gewürzmischung wenden und portionsweise

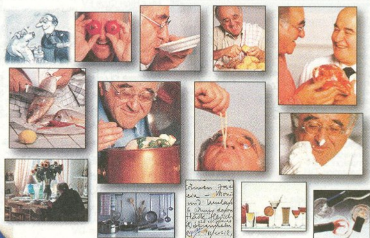
Wenn alle Fleischstreifen angebraten sind, wieder alle in die Pfanne geben und das Mango-Chutney dazurühren. Mit einem Viertel der Hühnerbrühe ablöschen, dabei mit dem Kochlöffel den Bodensatz aufrühren.
Den Deckel auf die Pfanne legen und etwa 10 Minuten bei kleiner Hitze köcheln lassen. Danach die restliche Brühe und die Crème fraîche unterrühren, wieder 10 Minuten garen, mit

Dazu gibt es Basmati, einen »Duftreis«, der aus den Vorgebirgen des Himalaya stammt. Durch das mineralreiche Wasser der Gebirgsflüsse entwickelt er sein typisches Aroma und einen unvergleichlich zarten Eigengeschmack. Typisch sind die langen, schlanken Körner und leider auch sein hoher Preis.

Tip

Zu jedem Rezept gibt es noch einen speziellen Tip von Hobbykoch Biolek

Alfred Biolek erzählt dem PC-Koch noch einiges Wissenswerte über den richtigen Wein zum Essen (»Erlaubt ist, was schmeckt«), die richtige Wahl der Küchengeräte oder das Austüfteln eines gelungenen Menüs für mehrere Gäste. Für die Videos sollten Sie unbedingt mehr als 256 Farben verwenden, sonst wird Bio arg grobpixelig dargestellt. Kleine Videoclips gibt es auch zu der in einzelnen Schritten gezeigten Zubereitung etwas heikeler oder unbekannter Speisen wie Garnelen schälen, Sabayon aufschlagen oder das Vorbereiten von Artischocken.



Alle kulinarischen Genüsse auf einen Blick: Das Hauptmenü ist mit witzigen Soundeffekten für jedes Bild unterlegt.

Bioleks Video-Präsenz und sein genußvoller Rezeptkatalog machen das CD-ROM zu einer unbedingten Empfehlung für alle Hobbyköche. Selbst wer nicht gerne am Herd steht, kann einiges lernen und vor allem auch schnelle, aber feine Gerichte zubereiten. Zur Entspannung zwischendrin gibt es außerdem noch witzige Cartoons zu vielen der Rezepte. (fs)

alfred biolek – meine rezepte

■ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Multimedia-Kochbuch
Hersteller:	Navigo
Ca.-Preis:	DM 70,–
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 400 MByte
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 80

EINFACH GEIL...

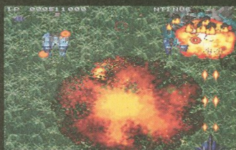
CDV Software GmbH

BARYON

Soviel Action haben Sie auf Ihrem PC noch nicht gesehen: BARYON ist ein Shoot'em-Up! der Extraklasse! Schnelles und weiches Scrolling, überdimensionierte Waffen und bildschirmgroße Explosionen lassen sofort Spielhallen-Feeling aufkommen!

FEATURES:

- 2 Spieler gleichzeitig möglich
- gerenderte Filmsequenzen
- bombastische Soundeffekte
- CONTINUE-Funktion





SPIELBARE DEMO
PLUS 9 SHAREWARE-SPIELE, #CDR2725
NUR DM 9,95





CDV-SOFTWARE
DM 79,95

CD-ROM
BEST-NR.
CDR2726

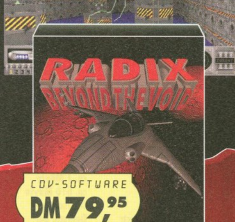
RADIX BEYOND THE VOID

Endlich ein 3D-Action-Flugsimulator der wirklich Spaß macht! Erleben Sie Arcade-Action pur - fast wie am Automaten! Dringen Sie mit dem Radix-Superfighter in's Innere eines gigantischen Raumschiffs ein, richten Sie erheblichen Schaden an, und retten Sie die Erde.



- 27 Missionen auf der Planetenoberfläche und im Raumschiff
- dynamische Licht-/ Schatteneffekte
- gerenderte Grafiken/Animationen
- bis zu 4 Spieler im Netzwerk oder 2 Spieler bei Modemplay





SHAREWAREVERSION
PLUS 9 SHAREWARE-SPIELE, #CDR2108
NUR DM 9,95

RADIX BEYOND THE VOID

CDV-SOFTWARE
DM 79,95

ARCADE-ACTION AUF DEM PC!

CD, BEST-NR. CDR2109

APOGEE REALMS OF CHAOS





SHAREWAREVERSION
PLUS 9 WEITERE SHAREWARESPIELE, #CDR2763
NUR DM 9,95

Führen Sie das mutigste Pärchen von "Mysteria" durch ihr größtes Abenteuer. Erlösen Sie die Menschen von blutrünstigen Kreaturen und zerstören Sie den Ursprung des Bösen! Die detailgenauen Kampfszenen verleihen dem Jump&Run-Game einen unverkennbaren Charakter.

FEATURES:

- 26 nervenaufreibende Levels
- Sechs unglaubliche Endgegner
- weiches 360-Grad-Scrolling





CDV-SOFTWARE
DM 69,95



CD-ROM
BEST-NR.
CDR2764

...JETZT IM HANDEL
oder direkt bei CDV:

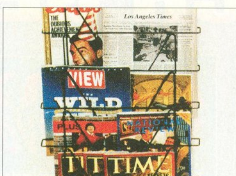
CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

FAX (0721) 9 72 24-24

(0721) 9 72 24-0

MAILBOX: 0721-72014, 15 (N,8,1) • COMPUSERVE ID: 100022,274







wale und delphine

Flipper ist unser bester Freund: wem es damit ernst ist, der kann sich in Zukunft mittels Boeders CD jede Menge Wissen über Meeressäuger aneignen. Zu 75 Walarten liegen in der Datenbank Beschreibungen ihrer Lebensweise und Anatomie, sowie zum Verhältnis Mensch/Wal parat. Auf 20 Videos unterschiedlicher Qualität können Sie diverse Arten in Aktion betrachten, oder sie auf Fotos und vielen Zeichnungen studieren. Lesefaule dürfen sich die Infotexte vorlesen lassen und eher musikalische Naturen den Walgesängen lauschen.

Mittels Querverweisen, Suchfunktion, hervorgehobenen Stichworten für Verzweigungen und eingeblendeten Media-Symbolen (für Sound und Videos), ist gezieltes Ansteuern und Abrufen gewünschter Themen möglich. In einem Quiz darf man sein neues Wissen unter Beweis stellen, außerdem wurden ein Screen-Saver und eine Druckoption beigesteuert. Wenn Sie eine entsprechende Grafikkarte besitzen, bietet Ihnen das Programm sogar 16,8 Mio. Farben. Außer dem Truecolor-Modus wurde zudem eine Möglichkeit für vergrößerte Darstellung bei hoher Auflösung spendiert, sowie zweifach-Zooming bei Videos. Naturschutz- und Wal-Freunde werden sich die CD inklusive Formular für Walpatenschaft ohnehin zulegen, »Normalverbraucher« hingegen sind mit einem ausführlichen Bildband besser bedient. **(ms)**

die akte marilyn monroe

Nach Corel und tewi legt nun auch BMG Interactive eine CD zum Mythos Marilyn Monroe vor. Während die Konkurrenten eher einen Überblick über Marilyns Leben geben, findet man sich bei der »Akte« unmittelbar nach dem Tod von MM in der Rolle von gleich vier Personen wieder. Als Staatsanwalt, Polizist, Reporter und Gerichtsmediziner (Carter Pike läßt grüßen) müssen Sie verschiedene Orte in LA und anderen Städten der USA aufsuchen, Informationen sammeln und Beweisstücke sichten, um herauszufinden, welche der verschiedenen »Todestheorien« wohl der Wahrheit am nächsten kommt.

Auf der Suche werden Ihnen allerlei Zeitungsausschnitte oder Dokumente aus geheimen FBI-Archiven geboten, die mit Infos und Kuriositäten gespickt sind. Zeugenaussagen von Vertrauten Marilyns gibt es in Ton und bewegten Bildern, bei einigen Befragungen können Sie in Adventure-Manier die Frage Ihrer Wahl aus einer Liste anklicken.

Einen Atmosphäre-Bonus erhält die »Akte« durch die digitalisierten Originaldokumente sowie die markante Stimme von Tagesschausprecher Jo Brauner. Leider sind Informationen über Marilyns »früheres« Leben etwas dünn gesät, so gibt es z.B. keinerlei Bilder zu ihren Filmen, und nach einer Weile ziehen sich die Untersuchungen etwas in die Länge. **(ro)**

XXth century art

Selbst Kunstliebhaber müssen nun nicht mehr den PC verlassen, um einen Museumsbesuch zu unternehmen: Auf »XXth Century Art« werden die Kunstwerke, die das Ehepaar Maeght in der gleichnamigen Stiftung im französischen Saint-Paul über mehrere Jahrzehnte zusammengetragen hat, interaktiv präsentiert. Die Objekte stammen von so illustren Künstlern wie Chagall, Mirò oder Matisse und decken von Surrealismus bis zum Expressionismus ein weites Spektrum von Stilrichtungen des 20. Jahrhunderts ab. Sie sehen die Räumlichkeiten der Maeght Foundation durch die Augen eines Kameramannes, der quasi durch die Anlage wandert und die Kamera auf jedem Kunstwerk verweilen läßt. Bei dreidimensionalen Objekten wird ein Schwenk um diese durchgeführt. Parallel dazu finden sich außerhalb des Bildschirms Abbildungen der Werke mit weitergehenden Informationen wie z. B. Bildgröße und -material oder Name des Künstlers. Ein Klick auf dieses Bild liefert dem Benutzer weitere Details über die Arbeit des Künstlers, zusammen mit Fotos oder auch Videoclips. Diese stellenweise im französischen Original belassenen Clips sind leider auch dem durchschnittlich begabten Frankophonen nicht sofort beim ersten Hören verständlich. Auch wenn der Rundgang und die Informationen sehr edel und umfassend dargestellt werden, so wird eine Suchfunktion für die Objekte schmerzlich vermißt. **(ro)**

wale und delphine

- ☐ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ☐ Soundblaster Pro
- ■ General MIDI
- ☐ CD-Audio
- ☐ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 66 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Nachschlagewerk**
Hersteller:	**Boeder**
Ca.-Preis:	**DM 70,–**
Festplatte:	**ca. 7 MByte**
CD-ROM:	**ca. 670 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 50

die akte marilyn monroe

- ☐ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ☐ General MIDI
- ☐ CD-Audio
- ☐ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Monroe-Nachschlagewerk**
Hersteller:	**BMG Interactive**
Ca.-Preis:	**DM 90,–**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 610 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 60

XXth century art

- ■ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ☐ General MIDI
- ☐ CD-Audio
- ☐ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Museumsführer**
Hersteller:	**Matra Hachette**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 530 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch und Französisch; anspruchsvoll**
Sprachausgabe:	**Englisch und Französisch; befriedigend**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 70



viertuell

Als Musiker haben sie sich längst einen Namen erspielt, bis zum Status der gefeierten Multimedia-Stars wird es noch ein wenig dauern. Die »Fantastischen Vier« mixen auf dem CD-ROM »Viertuell« munter Hörproben ihrer Songs mit vielen Infos über die Band, kippen ein schwer zugängliches Spiel drüber und belohnen die Mühe des Käufers mit 25 Videoclips. aus dem Privatleben und von Songs wie »Die da!?«.
Leicht gemacht wird es einem nicht, die vier Hip-Hop-Könige aus der CD zu befreien, obwohl die Jungs inständig darum bitten. Mit der Maus müssen Sie in vier Sektoren der CD bestimmte Gegenstände finden und kombinieren, um weitere Reaktionen auszulösen. Teilweise sind die Puzzles aber so abstrus, daß viel Glück dazugehört. Schade, denn der Ansatz ist eigentlich ganz gut und deutlich niveauvoller als die Produkte der Konkurrenz, sieht man einmal von Prince, Peter Gabriel oder Bob Dylan ab.
Wenngleich die Bedienung nicht gerade komfortabel ist, werden nicht nur Fans der F4 ihren Spaß an diesem Silberling haben und gerne einmal in den geballten Infos stöbern. Dank der erfreulich langen Song-Hörproben können sich auch Skeptiker vom musikalischen Potential der Deutsch-Rapper überzeugen. **(fs)**

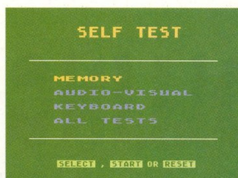
viertuell

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Interaktive Musik-CD**
Hersteller:	**Sony Interactive Media**
Ca.-Preis:	**DM 60,-**
Festplatte:	**ca. 18 MByte**
CD-ROM:	**ca. 550 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Ausreichend**

GESAMTWERTUNG: 60



brotkasten cd

Nostalgie-Computer kommen in Mode. Nach der Emulation des C 64 (siehe Test in Ausgabe 12/95, »64er CD«) sind jetzt die anderen Computer der 80er Jahre Ära dran. Auf der »Brotkasten CD« tummelt sich an Emulatoren alles, was an Hobby-Computern Rang und Namen hatte: »Atari 800«, »Schneider CPC«, »Sinclair ZX81« und »Sinclair ZX Spectrum« sowie natürlich der »C 64« sind die bekannteren Computer. Auf der CD finden sich aber auch Emulatoren zu Oldies wie »Apple II«, »TI 99/4(A)«, »MSX« und »Dragon«. Dazu gibt's haufenweise Software, Hilfsprogramme und Tips. Sogar eine Bildergalerie im GIF- und JPG-Format ist auf die CD gebannt, in der sich die begehrten Stücke auch optisch präsentieren. Hier finden sich zum Beispiel auch Bilder des legänderen »C65«, dem 64er Nachfolger, der von Commodore nie in Serie gefertigt wurde. Zu diesem gibt's auch Informationstexte und sogar Software, die man mangels Emulator aber kaum ausprobieren kann. Ein kleines Problem schmälert die Historiker-Freuden: Man muß sich mit den emulierten Computern auskennen. Ausführliche Bedienungsanleitungen zu den Oldie-Computern fehlen auf der CD. Wer dagegen seine Jugenderinnerungen und ersten Gehversuche in Sachen Computer wieder aufleben lassen möchte, für den ist dieser Silberling genau das Richtige. **(hf)**

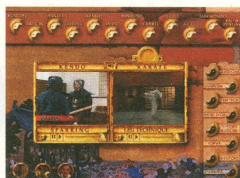
brotkasten cd

- ■ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ■ DOS
- ❑ Windows

Empfohlen: 486er (min. 100 MHz), 8 MByte RAM, Maus

Programm-Typ:	**Emulator-CD**
Hersteller:	**Lutz Hillmann CD-ROM-Produktion**
Ca.-Preis:	**DM 50,-**
Festplatte:	**je nach Emulator**
CD-ROM:	**ca. 270 MByte**
Anleitung:	**je nach Emulator**
Programmtext:	**je nach Emulator**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**je nach Emulator**
Sound:	**je nach Emualtor**
Bedienung:	**je nach Emulator**

GESAMTWERTUNG: 70



martial arts explorer

Was sind das bloß für Leute, die in schlafanzugähnlichen Klamotten auf einer Sportmatte herumturnen und dabei angsterregende Schreie ausstoßen? Betreiben die jetzt Taekwon Do oder Judo? Damit Sie solch schwerwiegende Fragen vor der nächsten Sportschau zweifelsfrei beantworten können, gibt es eine CD-ROM rund um die asiatischen Kampfkünste.
Neben kurzem Glossar, historischem Abriß und philosophischem Hintergrund ermöglichen passable Videos Einblicke in Kampftechniken und Formen. Zwölf verschiedene Künste von Aikido bis T'ai Chi Ch'uan können paarweise verglichen werden. Da die Demos weitgehend unkommentiert ablaufen, wird ein völlig unbedarfter Betrachter nur profitieren, wenn er in der integrierten Bibliothek und im zusammenfassenden Begleitbuch geschmökert hat. Letzteres mag Eingeweihten stellenweise unpräzise erscheinen, wenn beispielsweise der Ninja kurzerhand als »Mörder« statt »Geheimagent« bezeichnet wird, oder Karate nicht mit »leerer Hand« sondern mit »offener Hand« übersetzt ist. Solche »Feinheiten« sind für wißbegierige Neulinge weniger gravierend, als für langjährige Aktive. Die ansonsten ordentliche Präsentation kann dennoch auch alte Hasen zum Blick über eigene Dojo-Mauern reizen. **(ms)**

the martial arts explorer

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ■ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Kampfsport-Lexikon**
Hersteller:	**Future Vision Multimedia**
Ca.Preis:	**DM 90,-**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 640 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**Englisch; befriedigend**
Grafik:	**gut**
Sound:	**befriedigend**
Bedienung:	**gut**

GESAMTWERTUNG: 60

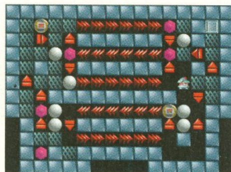
Shareware & Public Domain

LIKE A ROLLING STONE

Reichlich Steinschlag gibt es bei einer gelungenen »Boulder Dash«-Variante namens »Trugg«. Ein Mittel gegen Depression bei der Kompression ist hingegen das Shareware-Utility »Winzip 6.0«.

Trugg

Trugg heißt der mutige kleine Ritter, den Sie in diesem gelungenen Boulder-Dash-Clone per Tastatur durch eine Welt mit 20 steinigen Shareware-Levels schicken. Dort muß er alle Schätze eines Abschnittes einsammeln, ehe sich das Tor zum nächsten öffnet. Als garstige Hindernisse stehen, neben den unvermeidlichen Steinen, Wächter, Kraftfelder oder Laserstrahlen im Weg. Sie müssen mit Hilfe von Bomben weggesprengt werden, die Trugg auch mit Lifts bewegen kann. Natürlich darf er auch selbst Aufzüge benutzen oder Steine an geeigneter Stellen platzieren. Ist eine Ebene geschafft, gibt's ein Paßwort. Gut so, denn der Grübelfaktor ist von Anfang an hoch. Spielprinzip und Steuerung sind aber so leicht zugänglich, daß auch Knobelneulinge Spaß haben. Nette Grafik und Musik erhöhen den Suchtfaktor. Die Vollversion enthält vier Welten mit 80 Stufen und einen Level-Editor.



Trugg empfiehlt sich als knifflige »Boulder Dash«-Variante

TRUGG

Genre:	**Denkspiel**	**Läuft unter:**	**DOS**
Hersteller:	**Digital Workshop**	**Sprache:**	**Englisch**
Festplattenplatz:	**ca. 2,5 MByte**	**Vollversion:**	**ca. 23 Dollar**

Black Rein

Wer »F18 No Flying Zone« kennt, dem wird sowohl Oberfläche als auch Grafikstil der vorliegenden Panzeraction bekannt vorkommen. Kein Wunder, denn sie ist vom selben Hersteller. Sie nehmen allerdings nicht in einem Kampfflieger, sondern im Kommandantensitz eines Panzerfahrzeuges namens »Black Rein« Platz.

Nachdem Sie dem Monitor der Kontrollkonsole den ersten Auftrag entnommen haben, kann es mit den vier Shareware-Missionen losgehen. Ein Blick auf die integrierte Übersichtskarte zeigt, wo sich der böse Feind bzw. das Ziel der Panzerrohrbegierde befindet. Dann geht's nach dem Umschalten auf Geländesicht erstmal durch die Wüste, wo die Fahrzeuge des Gegners schnellstmöglich atomisiert werden sollten.

Über Munitionsvorrat und Fahrzeugstatus informieren Kontrollfelder rund um den Sichtbildschirm. Der Schwierigkeitsgrad ist variabel und gibt so auch weniger zielsicheren Panzerschützen eine Chance. Die Sounduntermalung stimmt auch und Erfolge werden sogar mit Applaus und einem Eintrag in die Highscore-Liste belohnt.

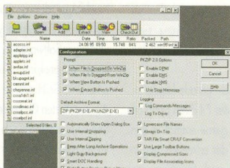


Schöne Grafik in hoher Auflösung hat ihren Speicherpreis: Mindestens 6 MByte RAM werden für 640 x 480 bzw. 1024 x 768 Pixel benötigt.

BLACK REIN

Genre:	**Actionspiel**	**Läuft unter:**	**Windows**
Hersteller:	**DOE Entertainment**	**Sprache:**	**Englisch**
Festplattenplatz:	**ca. 6 MByte**	**Vollversion:**	**ca. 30 Dollar**

WinZip 6.0



Komfortabler zippen unter Windows 95

Praktisch, daß das neue Windows endlich auch Dateinamen mit mehr als 11 Buchstaben beherrscht. Unpraktisch, wenn der passende Packer fehlt, der die langen Bezeichnungen auch verkraftet.

»WinZip 6.0« ist ein Kompressionsprogramm für Windows 95, das sich vor allem einfach bedienen läßt, und das auch die langen Dateinamen verkraftet. Per Mausklick erzeugt das Programm neue Archive und stellt deren Inhalt, ähnlich wie beim Explorer, in einem Fenster dar. Das Auspacken funktioniert ähnlich komfortabel: Per Mausklick erscheint ein Menü, in dem Winzip das Zielverzeichnis erfragt. Die Shareware-Version kann jeder kostenlos für 21 Tage testen. (ms/hf)

AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie die Shareware-Versionen von »Trugg«, »Black Rein« und »WinZip 6.0«.

WINZIP 6.0

Genre:	**Packer**	**Läuft unter:**	**Windows 95**
Hersteller:	**Nico Mak**	**Sprache:**	**Englisch**
Festplattenplatz:	**ca. 1 MByte**	**Vollversion:**	**ca. 30 Dollar**

Command & Conquer Mission CD - NUR DM 29,95 DM

6 * NOD, 6 * GDI, 10 Multiplayer

CD-ROM

11th Hour	D	99,95
3D Lemmings	D	84,95
3D Ultra Pinball (Sierra)	D	64,95
A4 Network$	D	84,95
Aces Collection	A	65,95
Across The Rhine	D	94,95
Action Soccer	D	69,95
Adams Family Pinball (*)	A	64,95
Airbus 2 (WIN95) (*)	D	a.A.
Albion (*)	D	84,95
Alone In The Dark 3	D	86,95
Alien Odyssey	D	64,95
Anvil Of Dawn (*)	D	a.A.
Apache Longbow	D	69,95
Archibald	D	72,95
Ascendancy	D	74,95
Assault Rigs (*)	A	72,95
Battle Race (*)	A	63,95
Battle Isle 3	D	79,95
Bermuda Syndrome	A	84,95
Biing!	D	49,95
Bioforge	D	63,95
Bleifuß	D	49,95
Brett Hull Hockey '95	D	49,95
Bundesliga Manager Hattrick	D	69,95
Burn Cycle	D	49,95
Burning Steel IV (*)	D	a.A.
Caesar 2	D	73,95
Capitalism	A	74,95
Carribean Disaster (*)	D	83,95
Carrier Strike Force	A	76,95
Casino Deluxe (*)	E	68,95
Championship Manager 2	D	89,95
Chaos Control	A	62,95
Chewy Flucht von F5	D	72,95
Civnet	D	89,95
Command & Conquer	D	87,95
Command & Conquer	US	94,95
Command & Conquer 2 (*)	D	a.A.
Command Aces Of The Deep	D	79,95
Conquerer (*)	D	a.A.
Crusade	D	79,95
Crusader - No Remorse	D	79,95
Cyberia 2 (*)	D	a.A.
Cybermage	D	89,95
Darker (*)	A	72,95
Der Planer 2 (*)	D	a.A.
Der Reeder	D	69,95
Descent	A	77,95
Destruction Derby	A	87,95
Die Siedler 2 (*)	D	84,95
Dime City	D	79,95
Discworld	D	79,95
Druidenzirkel	D	59,95
Dungeon Master 2	D	81,95
Earth Command (*)	A	72,95
Earth Mission (*)	D	44,95
Earthsiege	D	79,95
Elder Scrolls II - Daggerfall (*)	E	a.A.
Elisabeth I.	D	a.A.
Elite 3 - First Encounters	D	69,95
Endorfun	A	59,95
Extreme Pinball EA	A	52,95
Fade To Black	D	83,95
Fast Attack (*)	D	a.A.
FIFA-Soccer 96	D	79,95
Flight Commander 2	D	49,95
Flight Of The Amazon Queen	D	78,95
Flight Shop f. MS FS 5.x	A	74,95
Flight Unlimited	A	84,95
Football 96 EA (*)	A	79,95
Flugsimulator 5.1 Microsoft	D	94,95
Formula 1 Grand Prix 2 (*)	D	89,95
Freddy Pharka's (*)	D	76,95
FX Fighter lt. Ed.	A	73,95
Gabriel Knights 2 (*)	A	a.A.
Grand Prix Manager	D	84,95
Great Naval Battles 3 (Burning 3)	A	67,95
Hattrick!	D	79,95
Heart Of Darkness (*)	D	84,95
Heroes Of Might & Magic	D	69,95
Hexagon - Kartell (*)	A	a.A.
Hexen	D	84,95
Hugo 3	D	64,95
Incredible Toons (*)	A	57,95
Indy Car Racing II	A	67,95
Iron Cross (*)	E	76,95
Jagged Alliance	D	84,95
John Madden (*)	D	a.A.
Kings Quest 7	D	84,95
Knights Of Xentar	D	84,95
Kyrandia 3	D	72,95
Lands Of Lore 2 (*)	D	a.A.
Leisure Suit Larry Coll. (1,2,3,4,6)	A	74,95
Little Big Adventure	D	63,95
Lucas Arts Top Adventures	D	74,95
Mad News	D	64,95
Mad TV 2 (*)	A	a.A.
Made In Germany	D	59,95
Magic Carpet II	D	79,95
Magic Carpet Data CD	D	34,95
Masters Of Magic	D	89,95
Mech Warrior 2	D	76,95
Mech Warrior 2 Ext. Pack (*)	D	a.A.
Mephisto Genius 2	D	87,95
Metal Lords (*)	A	a.A.
Metal Marines (*)	E	a.A.
Micro Machines 2	A	64,95
Mission Critical (*)	A	72,95
Monopoly	D	64,95
Mortal Coil	D	64,95
Myst	D	67,95
NASCAR Racing	A	74,95
NASCAR Track Pack	A	37,95
Navy Strike (*)	A	89,95
NBA Live 96	A	89,95
Need For Speed	D	79,95
NHL Hockey 96	D	79,95
Panzergeneral 2	A	66,95
PGA Tour Golf 96	A	79,95
PGA 96 Data Disc	A	a.A.
Phantasmagoria	D	89,95
Phantasmagoria	E	89,95
Pinball 95 (*)	A	39,95
Pinball Illusions	A	57,95
Pinball Wizzard 2000 (*)	A	63,95
Pinball World	A	62,95
Pitfall WIN95	D	76,95
Pole Position (*)	D	79,95
Police Quest SWAT	A	67,95
Power, Corruption & Lies (*)	A	57,95
Pro Pinball - The Web	D	52,95
Psychic Detective (*)	A	a.A.
Psycho Pinball	A	65,95
RAN Trainer 2	D	64,95
RAN Soccer	D	69,95
Rebel Assault 2	E	64,95
Rebel Assault 2 (*)	D	a.A.
Red Ghost (*)	D	82,95
Riddle Of Master Lu (*)	D	82,95
Road Warrior	D	59,95
SAM & MAX	D	72,95
Shanghai Great Moments	A	77,95
Sherrington Fox (*)	D	a.A.
Shivers	A	67,95
Shock Wave	A	79,95
Sid Meier Clas. (Col./Civ./Rail./Pir.) (*)	A	84,95
Simon The Sorcerer 2	D	74,95
Sim City 2000 Collection	D	82,95
Sim City URK	D	32,95
Sim Isle	A	74,95
Sim Tower	D	69,95
Sim Town	D	79,95
Slipstream 5000	D	63,95
Space Marines	D	79,95
Space Quest 6	D	77,95
Star Trek Next Generation	D	99,95
Star Trek Limited Edition	E	119,95
Star Trek Omnipedia (*)	A	a.A.
Steel Panther	D	66,95
Stonekeep	D	87,95
Superkarts Plus (*)	A	44,95
Talisman	D	74,95
Terminal Velocity	D	67,95
TFX Eurofighter 2000	D	84,95
The Dig	E	59,95
The Dig (*)	D	a.A.
The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
The Last Dynasty	D	77,95
The Lost Eden	A	72,95
Thunderhawk 2	D	74,95
Tie Fighter Incl. Mission	E	59,95
Tie Fighter Incl. Mission (*)	D	a.A.
Top Gun (*)	D	94,95
Torin´s Passage	D	79,95
Transport Tycoon Deluxe	D	84,95
Trivial Pursuit	A	72,95
Tune Land	D	62,95
UEFA Champion League (*)	A	64,95
Under A Killing Moon	D	64,95
US Navy Fighters Gold	D	89,95
US Navy Fighters DataCD	D	39,95
Virtual Pool	D	73,95
Vollgas (Full Throttle Dt.)	D	79,95
Voodoo Lounge (*)	A	49,95
WarCraft 2	A	77,95
Welcome To The Future (*)	A	89,95
Werewolf Vs. Commanche	E	64,95
Werewolf Vs. Commanche	D	72,95
Westwood Compilation	D	72,95
Wetlands	A	54,95
Widget Workshop (*)	D	68,95
Willi Lembkes Fußball Manager	D	59,95
Wing Commander 3	D	79,95
Wing Commander 4 (*)	D	99,95
WipEout	A	87,95
Witchaven	A	69,95
Woodruff (Goblins 4)	D	64,95
Worms	D	67,95
WWF Wrestlemania (*)	A	87,95
"Z" (*)	A	64,95

Disk Spiele

Aces Of The Deep Mission	D	39,95
Aladdin	D	54,95
BMH J. Hartwig, handsigniert	D	89,95
Cannon Fodder 2	A	59,95
Dschungelbuch (WIN95)	D	39,95
Earthsiege Zusatzdisk	D	47,95
König Der Löwen	D	59,95
SIM City U.R.K.	D	34,95
Tie Fighter	D	69,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95

89,95 NBA Live 96 · 79,95 FIFA Soccer 96 · 77,95 Warcraft 2 · 86,95 Pole Position · 59,95 The Dig · 87,95 Stonekeep · 79,95 NHL Hockey 96 · 99,95 Wing Commander 4 · 79,95 Crusader · 64,95 "Z" · 89,95 Formula 1 Grand Prix 2 · 84,95 TFX: EF2000

Wir haben viele weitere Spiele im Angebot !!

Neu: Spiele für Sony Playstation lieferbar, bitte fragen Sie nach unserer gesonderten Liste !!

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Bei Anz.schluß noch nicht erschienen

HARDWARE

Joysticks	
ThrustMaster Flightmaster F16	249,95
ThrustMaster F16 TQS Pedal	269,95
CH Flight Stick Pro	119,95
CH Pedal	99,95
CH Pedal Pro	179,95
Formular T1	259,95
Gravis Analog Pro	46,95
Gravis Firebird	104,95
Gravis Phoenix	159,95
Gravis Game Pad	29,95
Wingman Extreme	78,95
Lautsprecher	
Trust 20 25W	39,95
Trust 240W	74,95
Trust 300W	119,95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	199,00
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	569,00
Toshiba XM5302 EIDE 4x	229,00
MPEG-Karte	
Spea Showtime 2MB	699,00
ELSA MPEG PCI	499,00
Soundkarten	
Trust SoundExpert DL 16	99,00
Soundblaster 16 ATAPI Value	159,00
Soundblaster AWE32 ATAPi PnP	399,00
Soundblaster 32 ATAPI PnP	269,00
Festplatten	
Quant. Fireball 1,2 GB EIDE	469,00
Quant. Fireball 1GB SCSI-2	439,00
Quant. Capella 2GB SCSI-2	1099,00
WD Caviar 21000 1GB ATAPI	429,00
CPUs	
AMD DX4-100	139,00
AMD DX4-120	159,00
INTEL DX4-100	149,00
INTEL P100	499,00
INTEL P120	699,00
INTEL P133	899,00
Motherboards ASUS	
SP3	249,00
P55TP4GX 256KB sync. burst	449,00
Grafikkarten	
Matrox Millenium 2MB	559,00
Matrox Millenium 4MB	849,00
Diamond St. 64 Video 2MB VRAM	499,00
Elsa Winner 1000 Trio 2MB DRAM	299,00

Schnäppchen Spiele

7th Guest	A	19,95
Battle Bugs	D	39,95
Battle Isle 2 & Scenery	D	79,95
Beneath A Steel Sky	D	19,95
Conspiracy	A	19,95
Das Schwarze Auge 1	D	39,95
Dawn Patrol	D	29,95
Die Siedler	D	49,95
Hand Of Fate	A	29,95
Hi-Octane	D	39,95
Indy Car Racing	A	19,95
Lands Of Lore	A	29,95
Maniac Manison 2 (DOTT)	D	29,95
Master Of Orion	D	39,95
Noctropolis	D	29,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Rebel Assault	D	29,95
SSN-21 Seawolf	D	29,95
Strike Commander	D	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
System Shock Classic	D	29,95
Ultima 7 Classic	A	29,95
Ultima Underworld 1+2	A	29,95
Wing Commander 2	A	29,95

Achtung :
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !! Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

young girls private

Young Girls Priv. **29,95**

ROT STIFT
Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten.
Versandkosten Inland: CDs u. Software: Vorkasse 10.-; Nachnahme 15.-; ab 200.- Warenwert (Software!!!): frei!
Hardware-, Express- und Auslandssendungen nach Aufwand !

PC JUNIOR

Test: »Der kleine Tiger braucht ein Fahrrad«

Radeln mit Janosch



Der kleine Tiger will ein Fahrrad, Kinderbuchautor Janosch den Kids multimedial Verkehrsregeln beibringen.





Die Geschichte mit den bekannten Janosch-Figuren wird von erstklassigen Sprechern erzählt

Von wegen, Tiger sein mache Spaß! Das ist alles andere als leicht, meint zumindest der kleine gelb-schwarz Gestreifte aus den Erzählungen von Janosch, seines Zeichens bekannter Kinderbuchautor. Denn sein Wunsch, ein Fahrrad zu besitzen, ist gar nicht so leicht zu realisieren; der Umgang damit wird sogar noch schwieriger. Daß sein Abenteuer nun von Navigo auf CD gebrannt wurde, hat einen tieferen Sinn: Die Kids sollen nicht nur Spaß an der witzigen Geschichte im schönsten Janosch-Stil haben, sondern auch einiges über den richtigen Umgang mit einem Fahrrad lernen.

Nach der einfachen Installation dürfen die Youngsters entscheiden, ob sie die Geschichte erzählt bekommen oder gleich in den Aufgabenteil einsteigen wollen. Der läßt sich relativ leicht lösen, wenn die Kinder bei der Geschichte gut aufgepaßt haben. Auch während der Erzählung dürfen Sie schon in manchen Bildern auf einen kleinen Frosch klicken, der ihnen dann eine Aufgabe stellt.

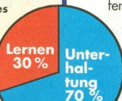
Puzzlespiele wie dieses lockern die Erzählung ein wenig auf

Die Bedienung geschieht vollständig mit der Maus, wobei damit nicht nur die mit hervorragender Sprachausgabe erzählte Geschichte Bild für Bild weitergeklickt wird, sondern auch diverse Objekte im Hintergrund zum Leben erweckt werden. Wer sich verklickt hat, darf das aufgerufene Quicktime-Video jederzeit wieder abbrechen, muß also die Geschichte nicht noch ein zweites Mal komplett anhören.

Das Abenteuer des kleinen Tigers mit seinem »Tigerbikel« dauert ohne die Aufgaben rund eine halbe Stunde. Die einzelnen Fragen sind entweder Multiple-Choice-Aufgaben oder Puzzles, Memory-Varianten und Malvorlagen. Die optische Aufmachung ist vorbildlich, die Aufgaben sind für Kinder von vier bis acht Jahren genau richtig, auf Dauer allerdings nicht sonderlich abwechslungreich. Für den eigentlichen Lernteil, der richtige Umgang mit dem Fahrrad im Straßenverkehr, gibt es witzige Aufgaben ähnlich der Führerscheinprüfung, aber der Zielgruppe angepaßt. So lernen die Kids spielerisch Vorfahrtsregeln und dergleichen. **(fs)**

die pc JUNIOR-wertung

Die Aufmachung ist fast perfekt: Die liebevollen Grafiken mit den beliebten Janosch-Figuren begeistern Kinder wie Erwachsene und die klug ausgewählten Sprecher tun ihr übriges, das Niveau der aus dem Fernsehen bekannten Zeichentrickfilme zu halten. Das Abenteuer des kleinen Tigers ist witzig und lehrreich, ohne mit dem erhobenen Zeigefinger oder übertrieben moralischen Inhalten die Kids zu beeinflussen. Der Aufgabenteil steht ohnehin nur in zweiter Reihe und dient mehr als Ergänzung denn als Alibi für ein sogenanntes Lernspiel. Am besten rufen die Kinder die Fragen während der Erzählung auf, dann tritt zum einen der Lerncharakter nicht so stark in den Vordergrund, zum anderen ist ihr Wissen noch frischer, was mehr Erfolgserlebnisse beschert.





der kleine tiger braucht...

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Interaktives Bilderbuch
Hersteller:	Navigo
Ca.-Preis:	DM 70,-
Festplatte:	ca. 2 MByte
CD-ROM:	ca. 90 MByte
Alter:	4–8 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; sehr gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70

PC JUNIOR

Eine Suchfunktion, wie man sie von Erwachsenen-Lexika ▼ kennt, darf nicht fehlen



Mein erstes Lexikon

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Hund

Hunde sind Säugetiere. Sie werden als Haustiere gehalten. Es gibt viele verschiedene Rassen.





Haustiere

Überraschung Zurück Spiele Blitzsuche Hilfe Ende

Per Mausklick erfahren die Kids alles über Bello & Co. Querverweise zu verwandten Themen sind im Text rot markiert.

Test: «Mein erstes Lexikon«

Wissen ist Macht

»Mein erstes Lexikon« ist ein optimales Nachschlagewerk für den Nachwuchs: bunt, lebendig und voller kindgerechter Infos.

Gesammeltes Wissen beziehen wir oft aus diversen Lexika, die in knapper, präziser Form fast alle Dinge unseres Lebens erklären. Allerdings bleiben diese Informationen meist Erwachsenen vorbehalten, da keine Rücksicht auf die speziellen Bedürfnisse von Kindern genommen wird. »Mein erstes Lexikon« will das ändern, indem es mit Bildern, Animationen, Geräuschen und einer kindgerechten Aufmachung Wissen so vermittelt, daß es »hängenbleibt«.

Eigentlich stammt das CD-Lexikon vom Multimedia-Produzenten Dorling Kindersley, doch die deutsche Übersetzung der Brockhaus AG erinnert nur noch durch diverse Fotos afrikanischer und asiatischer Kids an die auf Amerika zugeschnittene Originalversion. Texte und Sprachausgabe sind hervorragend eingedeutscht, Kinder ab 4 Jahren werden dank kurzer Sätze nicht überfordert. Entsprechend simpel ist auch die Bedienung gehalten, da die Kids mit wenigen Mausklicks alle Informationen abrufen können.

Herzstück eines jeden Multimedia-Lexikons ist das Hypertext-System. Nehmen wir zum Beispiel den Begriff »Auto«: Im erklärenden Text sind Wörter wie »Fahrzeug« rot hervorgehoben. Ein Mausklick darauf, und die Kids erreichen von einer neuen Bildschirmseite aus Begriffe wie »Motor« und ähnliches. Eine enorm hilfreiche Funktion ist der Button für das Gegenteil des dargestelltes Wortes; dieser wird auch mit einem Bild gezeigt, was gerade jüngeren Kindern, die noch nicht so fit im Lesen sind, entscheidend weiterhilft.

Nicht zu unterschätzen ist die Sounduntermalung gerade bei Themen wie Tieren oder Musik. Kleine Spiele unterstützen den Lerneffekt, wenn die Kids etwa Tierlauten die entsprechenden Bilder zuordnen sollen. Können die Kleinen noch nicht lesen, werden die Aufgaben sowie die erklärenden Texte auch komplett von einer angenehmen Frauenstimme vorgelesen.

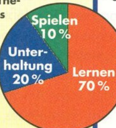
Neben einer schnellen Suchfunktion gibt es am unteren Bildschirmrand noch den Zauberhut, der nach einem Mauslick ein durch Zufall ausgewähltes Thema auf den Monitor hext. Insgesamt warten rund 1.250 Seiten, 1.100 Abbildungen, 850 Animationen und Unmengen von gesprochenen Texten darauf, von den Kids entdeckt zu werden. (fs)



In den kleinen Ratespielen werden selbst falsche Antworten witzig präsentiert

die pc JUNIOR-wertung

»Mein erstes Lexikon« ist weit mehr als ein bloßes Nachschlagewerk. Die einfachen Lernspiele sind eine willkommene Zugabe und festigen das Wissen der Kleinen, ohne irgendeinen Druck auszuüben. Sogar falsche Antworten werden optisch und akustisch witzig kommentiert. Inhaltlich leistet sich das Nachschlagewerk ebenfalls keine Schwächen, sondern deckt alle Themenbereiche, die Kids etwa bis zur 4. Klasse interessieren, umfassend ab. Allzu kompliziert wird's nicht, vielmehr wird einiges für die Allgemeinbildung getan.



mein erstes lexikon

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

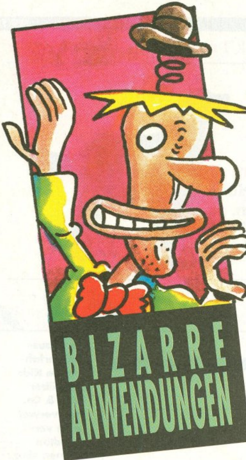
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Lexikon
Hersteller:	Brockhaus AG
Ca.-Preis:	DM 150,-
Festplatte:	1 MByte
CD-ROM:	ca. 560 MByte
Alter:	4 – 10 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; sehr gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG:



Test: »Lindenstraße«



STRASSENFEGER

Ein CD-ROM zu einer Kult-Fernsehserie... das kann doch nur »Star Trek« sein, oder? Mitnichten – auch Mutter Beimer rechtfertigt multimediale Mühen!

LINDENSTRASSE
HERSTELLER: TV Spielfilm/Kabel/New Media
PREIS: ca. 50 Mark
HARDWARE-MINIMUM: 486er, Windows, Super VGA, 8 MByte RAM, CD-ROM.
PRAKTISCHER NUTZEN: Endlich Durchblick im Dschungel von 500 Folgen menschlichem Tohuwabohus.
ORIGINALITÄTSFAKTOR: Mehr trendy als Melrose Place und Baywatch zusammen!
MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Rezitieren besonders tiefschürfender Weisheiten von Berta Griese.
DAS PC-PLAYER-FAZIT: Fast wia im richtigen Leben.

Die Herrschaft des Privatfernsehens war noch fern, als 1985 die erste Folge der Serie »Lindenstraße« in der ARD ausgestrahlt wurde. Erheiternd, daß damals die Mehrheit der Kritiker den kulturellen Untergang des Abendlandes nahen sah. Nach heutigen TV-Maßstäben ist die Mutter aller deutschen Seifenopern geradezu ein intellektuelles Feuerwerk – zumindest im direkten Vergleich zu Interviewsendungen mit Knäckebrot-IQ-Models, rhetorisch minderbegabten Schwimmerinnen und anderen Helden der Medien-Neuzeit.



In der Lindenstraße gab's von Anfang an reichlich Zoff, Ehebruch, Niedertracht und all die anderen unerquicklichen Nebenwirkungen des Alltags. Anfangs wurden solche »negativen Inhalte« und der »Mief« an den Pranger gestellt, doch 10 Jahre, 500 Folgen und zahlreiche Diplomarbeiten später haben wir es alle kapiert: Die Lindenstraße ist die gesellschaftlich akzeptierte, wöchentliche Dosis Reality Soap, wo Menschen Fehler machen und Schwächen haben.

Die hartnäckige Kontinuität, mit der Helga Beimer uns über die Jahre begleitet hat, läßt sich allenfalls noch mit der Präsenz des derzeitigen Bundeskanzlers vergleichen. Doch bei soviel Anhänglichkeit (und damit meinen wir selbstverständlich wieder die Lindenstraße) geht die Übersicht verloren. Selbst bekennende Fans der Serie haben Schwierigkeiten, lüsterne Wirrungen, familiäre Verhältnisse sowie Auftritte und Ableben der zahlreichen Handlungsträger zu überschauen.

Hilfe! Mutter Beimer heiratet
Lindenstraßen-Fans in heller Aufregung

Multimedialer Beistand naht: In einer Koproduktion von WDR, der Programmierfirma Kabel New Media und der Programmzeitschrift »TV Spielfilm« ward das CD-ROM »Lindenstraße« geboren. Fairer Preis und hübsche Menüführung stimmen auch die Leute gnädig, welche keine engere emotionale Beziehung zu Else Kling und Konsorten aufgebaut haben. Gehaltvollster Programmpunkt ist die Zeittafel, bei der sich zu jeder einzelnen Folge eine Bildschirmseite ansteuern läßt. Neben einem Foto der entsprechenden Episode gibt's eine ausführliche Inhaltsangabe. Ausgewählte Szenen sind gar als Videoclips festgehalten. Die wirken technisch ebenso solide wie der virtuelle Spaziergang durch die Lindenstraße: Per Mausklick gehen und drehen Sie durch die digitalisierte Kulisse. Und wer sein neues Eigenheim im Lindenstraßen-Look einrichten will, studiert entzückt die Grundrisse der einzelnen Wohnungen (inklusive Angaben über Quadratmeterzahl und Kaltmiete).

Abgerundet wird das CD-ROM durch ein Interview mit Lindenstraße-Papa Werner Geißendörfer, den »Stammbaum« der gesammelten Charaktere und die höchst erheiternde Presseschau. Anhand der Zitate läßt sich im Laufe der Jahre der Imagewandel schön verfolgen: von der geächteten Trash-Serie bis zum vielgelobten Kleinod der Alltagskultur. Nur ein paar ordentliche Suchfunktionen und Hypertext-Einlagen werden vermißt – der Anwendungsnutzen geht deshalb kaum über das »amüsiertes rumblättern«-Stadium hinaus. (hl)



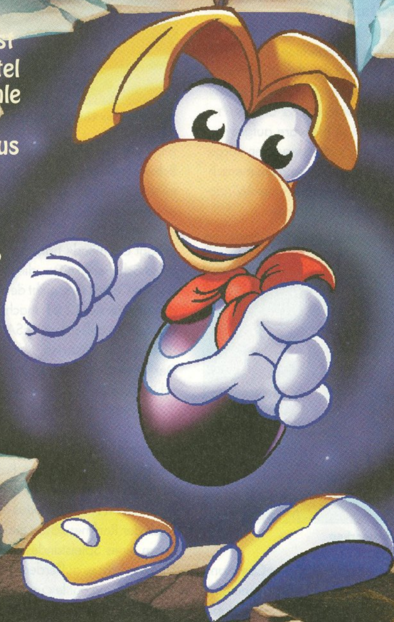
Klicken Sie eine beliebige Folge auf dem Zeitbalken an, um Inhaltsangabe und Szenenbild zu erhalten

RAYMAN

Der neue Held am Software-Himmel



"Rayman ist vom Scheitel bis zur Sohle perfekt animiert - er könnte aus einem Zeichentrickstudio stammen."
PC Games 1/96 : 87%



PC Joker : 85%



"Rayman stößt in die absolute Oberklasse der PC Jump'n Runs vor..."
Power Play 1/96

"Dieses Spiel ist der Trüfel unter den Jump'n Runs!"
PC Spiel 1/96
Wertung : 4/5

"...Rayman repräsentiert das Beste, was das Jump'n Run-Genre derzeit auf dem PC zu bieten hat."
PC Player 1/96

Mickey Mouse : 2+

Demnächst bei Ihrem Fachhändler für PC CD-ROM !



BUGS UNLIMITED

Novell-Netzwerker können aufatmen: mit einem neuen Patch läuft »CivNet« auf ihrem Rechner. Auch der Patch zu »Command & Conquer« ist endlich fertig.

PC Player berichtet in seiner Rubrik »Bug Report« über akute Fehler in professionellen Spielen sowie Patches zu deren Beseitigung. Wenn Sie Anregungen haben oder selbst Opfer eines Bugs geworden sind, schreiben Sie bitte an den **DMV Verlag, Redaktion PC Player, Bug-Report, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen**. E-Mails erreichen uns unter **bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com**.

Erobern mit Hindernissen

Das in dieser Ausgabe getestete »CivNet« hat große Probleme mit manchen Netzwerkkonfigurationen. Ein brandneuer Patch auf die Version 1.0.1 läßt den Benutzer in einer verbesserten Installationsroutine jetzt explizit zwischen NetBIOS- und IPX/SPX-Protokoll auswählen und behebt Probleme, die beim Spielen unter Novell Netware aufgetreten sind. Auch am Spiel selbst wurden Verbesserungen vorgenommen; so treten keine Fehler mehr auf, wenn ein menschlicher Spieler besiegt wurde. Timerprobleme unter Windows 3.1 gehören ebenfalls der Vergangenheit an.



CivNet läuft jetzt auch auf Novell-Netzwerken

Der offiziell von Westwood autorisierte Patch zu »Command & Conquer« (engl. Version) ist endlich da. Schon seit einiger Zeit kursierte ein Patch durch diverse Mailboxen; dabei handelte es sich jedoch um eine noch nicht freigegebene Betaversion. Nach Angaben von Westwood werden damit »alle zum heutigen Zeitpunkt bekannten Bugs behoben«, der Schwierigkeitsgrad wurde durch Änderungen an einzelnen Komponenten besser ausbalanciert.

Nur Fliegen ist schöner

Trimarks »Rebel Assault«-Clone »The Hive« konnte bei unserem Test in der letzten Ausgabe durch den beinharten Schwierigkeitsgrad nicht gerade begeistern. Die Programmierer mußten sich wohl aus vielen Ecken solche Kritik anhören und haben einen Patch gebastelt, der das Spiel leichter macht.


Unbegrenztes Flugvergnügen mit dem neuen Joystick-Patch

»Flight Unlimited« hatte mit diversen Joysticks und Mäusen seine Schwierigkeiten, die für zielloses Trudeln und Abstürze (des Computers, nicht des Flugzeuges) sorgten. Der Patch auf die Version 2.01 macht Schluß mit diesen Problemen und behebt außerdem VESA-Erkennungsschwierigkeiten mit diversen Grafikkarten.

Der »Elite«-Nachfolger »First Encounters« bleibt krisengeschüttelt. Mittlerweile ist ein weiterer Patch auf die Version 1.06 erschienen.

Hakel-Hockey und träge Taktik

Electronic Arts hat einen Patch für NHL-Hockey veröffentlicht, der neben allgemeinen Problemen beim Spiel Schwierigkeiten im Playoff-Modus beseitigen soll. In diesem Modus blieb der Rechner schon mal stehen oder machte beim Speichern eines Spielstandes Ärger.

Updates gibt es außerdem zu »Civil War«, »Steel Panthers«, »Great Naval Battle« und »Warlords II Deluxe«. Dabei wurden sowohl generelle Probleme wie z.B. beim Speichern von Spielständen als auch das Nachliefern von im Handbuch versprochenen Optionen abgedeckt. **(ro)**



AUF DEM CD-ROM

der aktuellen PC Player Plus finden Sie die Patches, die uns von den Herstellern zur Verwendung freigegeben wurden.

Software

Jet + Stream

Bestellannahme rund um die Uhr, auch am Wochenende.

BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE:KÜHL#
TELEFONNUMMERN: (07247)1254
(07247)1031
(07247)1032
FAX: (07247)3549

SOFTWARE-VERSAND
POSTFACH 1243
76346 LINKENHEIM

DV - DEUTSCHE VERSION
DA-DEUTSCHE ANLEITUNG
EV-ENGLISCHE VERSION
(*)-WAR BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT VERFÜGBAR

WIR FÜHREN AUCH 3,5 ZOLL DISKETTEN

Preisliste Kostenlos und unverbindlich anfordern.

PC CD-ROM

11th Hour	DV	89,99
3 D Lemminge	DA	89,99

3D PINBALL DM 69,99

Absolute Zero	DV	79,99
Adams Family Pinball	DA	67,99
Agile Warrior F-111X		
AH-64 Longbow	DV	94,99 *
Air Power	DA	74,99 *

ALBION DM 89,99*

Alien Legacy	DA	72,99
Alien Virus	DV	59,99 *

ALIENS DM74,99*

Alone in the Dark Teil 1+2+3	DV	59,99
Amerika 1861-1865	DV	94,99
Anvil of Dawn	DA	79,99 *
Apache Longbow	DV	74,99
Arcade Classic		74,99
Archibald	DV	89,99
Armored Fist	DV	69,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rings	DA	82,99
Aztec - Empire of the Blood	DV	
Battle Beast	DV	74,99
Battle Isle 2 + Missiondisk	DV	74,99
Battle Isle 3	DV	89,99
Bazooka Sue	DV	*
Berlin Connection	DV	119,99
Big Red racing	DA	82,99
Biing	DV	64,99
Bioforge Data	DV	49,99
Bioforge Gold	DV	99,99 *
Bleifuß	DV	54,99
Blind Date /Win	DA	54,99
Braindead 13	DV	74,99
Buried in Time	DV	79,99
Burning Steel 4	DV	72,99
Business Talk	DA	99,99

CÄSAR 2 DM 79,99

Caribbian Disaster	DV	89,99
CD-Rom Collection Vol.1	DA	99,99
Championship Manager 2	DV	99,99
Chessmaster 5000	DV	*
Chewy - Flucht von F5	DV	79,99
Chronomaster		84,99
CivNet	DV	99,99
Claim to Power /Win95	DV	99,99
Clearing House	DV	69,99
Comand & Conquer	DV	89,99
Comand & Conquer 2	DV	*
Command Aces of the Deep	DV	94,99
Commodore 64 Action Pack /Win95	EV	34,99
Conquest o. t. New World	DV	
Creature Shock	DV	34,99
Crusade	DV	84,99
Crusader	DV	79,99
Cyberia 2	DV	89,99
Cybermage	DV	82,99 *
Cyberspeed /Win95	DV	74,99
Daedalus Encounter (Windows)	DV	99,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Deathkeep AD&D /Win95	EV	79,99 *
Der Kapitalist	DV	79,99
Der Meister	DV	54,99
Der Planer + Extra Disk	DV	39,99

Der Reeder	DV	79,99
Der Talismann	DV	74,99
Destruction Derby	DA	89,99
Die Siedler	DV	39,99
Dreamweb	DV	24,99
Entomomorph (Windows)	DA	72,99
Escalation		*
Extreme Pinball	DA	59,99
Fade to Black	DV	82,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
Flight o. t. Amazon Queen	DV	79,99
Flight Simulater 5.1	EV	87,99
Flotte Flitzer	DV	54,99

FORMULA ONE GP 2 DM98,99

FX - Fighter	DA	79,99
Gabriel Knight 2 (Win95)	DV	89,99

GENE WARS DM84,99

Hattrick / Ikarion	DV	82,99
Heart of Darkness	DA	89,99 *
Hereos of Might&Magic	DV	79,99
Hexen	EV	97,99

HI OCTANE DM34,99

Hoyles Classic 3 (Win95)	EV	79,99
HUGO 3	DV	69,99
Human Recal	DV	99,99
Imperium Romanum	DV	89,99 *
In the First Degree	DV	94,99 *
Inca Collection (1+2)	DV	69,99
Indy Car 2 enhanced Vers.	DA	89,99

Indy Car Racing 2 DM 77,99

J. Madden Football 96	DV	89,99
Jagged Alliance	DA	79,99
Jagged Alliance	DV	89,99
Kings Quest 7	DV	89,99
Kings Quest Col. 1 - 6	DA	84,99
Knights Chase	DV	89,99
Knights of Xentar	DV	89,99
Lands of Lore 2	DV	
Lion		74,99
Locus		94,99 *
Lost Admiral 2	DA	
Lost Eden	DV	79,99
Lukas TOP Adv. Col.	DV	78,99
Made in Germany Comp.	DV	64,99
Magic Carpet 1 + Data	DV	89,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic the Gathering /Win95	DV	99,99 *
Mechwarior 2 Exp.-Pack	DV	49,99
Mechwarrior 2	DV	79,99
Megapack 4	DA	89,99
Metal Marines /Win	EV	74,99
Microsoft Golf /Win	EV	79,99

MONOPOLY DM64,99

Mortal Coil	DA	64,99 *
Myst - Special Edition	DV	69,99
NASCAR Racing	DA	79,99
NASCAR Racing Track Pack	DA	39,99
NBA Live 96	DV	89,99 *
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	84,99 *
Panzer General 2 /Win95	DV	72,99
PGA 486 Tour Golf 96	DA	82,99
Phantasmagoria (6 CD) (Win95)	DV	89,99
Pinball Dreams Deluxe	DA	69,99
Pinball Fantasies Deluxe	DA	77,99
Pinball Wizzard 2000	DV	67,99 *
Pitfall /Win95	DV	89,99

TORIN´S PASSAGE DM89,99

Police Quest S.W.A.T DM79,99.

Pole Position DM 84,99

Primal Rage	DV	79,99
Prisoner of Ice	DV	89,99
Pro Pinball - The Web	DV	59,99
Psycho Pinball	DV	69,99
ran Soccer	DV	74,99

RAN TRAINER 2 DM69,99

Raven Project	DV	59,99
Ravenloft 2 Stone Prophet	DA	79,99
Rayman	DA	77,99
Rebel Assault 2	DA	69,99
Red Ghost	DV	79,99
Rivers of Dawn	DV	69,99
Scavenger	DV	*
Sea Legends	DV	79,99
Sensible Golf	DA	64,99
Shanghai Great Moments (Win95)	DV	79,99
Shannara	DA	79,99
Shockwave /Win 95	DV	84,99
Silent Hunter	DA	72,99 *
Silent Steel (4CD)	DV	109,99
Sim City 2000 Collection /Win95	DV	94,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower /Win	DV	79,99
Sim Town (Win95)	DV	69,99
Simon 1+2 Spezial Edition	DV	99,99
Space Marines	DV	79,99
Space Quest 6	DV	79,99
Space Quest Coll. 1 - 5	DA	84,99
Space Ship Warlock	DV	89,99
Spellcasting Party Pak	EV	67,99
St. Thomas	DV	64,99
Star Control 3		*
Star Trek - TNG a F.U. (Collect.edit.)	EV	139,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99
Star Trek interactive Manual	EV	89,99
Star Trek Omnipedia	EV	79,99
Star Trek: Generations	DV	*
Star Trek: Klingon	EV	
Steel Panthers	DA	72.99
Stonekeep	DV	89,99
SU - 27 Sukhoi /Win95	DV	72,99
Super Karts	DA	94,99
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	72,99
Superkarts Plus	DV	49,99
Syndicate 2 / Wars	DV	
Synergist - Close Up	DV	
T - Mek	DA	79,99 *
Temtation Sammlung	DV/DA	97,99
Terminal Velocity	DA	69,99
TFX - Euro Fighter 2000	DV	89,99
The Box Volume 1	DV	57,99
The Dig	DA	64,99
The Hive /Win95	DV	57,99
The Mutation of J.B.	DV	
The Riddle o. Master Lu	DV	89,99
Thexter / Win95	DA	64,99
This means War! /Win95	DV	92,99 *
Thunderhawk 2	DV	79,99
Thunderscape	DV	74,99
Tillt	DA	54,99
Tiny Troops	DA	72,99 *
Top Gun - Fire At Will	EV	104,99

Total Distortion /Win	EV	77,99 *
Triazzle /Win	DV	69,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Try-Tryst /Win95	DA	*
U.S. Navy Fighters Plus	DV	92,99
Under a Killing Moon	DV	64,99
USS Ticonderoga (Win)	DV	79,99
Vikings /Win		
Virtual Karts	DV	104,99
Vollgas	DV	82,99

WARCRAFT 2 DM79,99

Wargame Bundle	EV	74,99
Warhammer - im Schatten /Win95	DA	74,99
Warlord 2 Deluxe	EV	79,99
Werewolf vs. Comanche	DV	89,99

WESTWOOD COMPILATION DM82,99

Wetlands	DA	72,99
Whales Voyage 2	DV	77,99
Wing Comander 3	DV	99,99

Wing Commander IV DM99,99*

Wipeout	DA	94,99
Wolf	DV	72,99
Worms	DV	72,99
Wrath of Gods	EV	119,99
X - Wing +aller Data´s +verb. Grafik	DV	64,99
X-Fighters US	DV	92,99 *

Z DM69,99*

Zone Raiders	DA	

Versandbedingungen : (Versand nur im Inland)
Ab DM 250 Portofrei/Vorkasse DM6.90(Euroscheck oder Bankeinzug)Bei Nachnahme DM 10.50 zzgl.Nachnahmegebühr.
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20.- pauschal! Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.



Keine Panik: Benchmarks

Letzte Instanz

Benchmarks sind eigentlich dazu da, dem gequälten PC-Besitzer schlagkräftige Aussagen über die Computerleistung zu geben. Dazu muß er aber auch wissen, was ein Benchmark überhaupt macht und wie er ihn einsetzt.

Die technischen Daten in allen Ehren: Irgendwann einmal will der stolze Computer-Besitzer wissen, ob sein neuer Pentium/90 schneller oder langsamer als der Computer des Kollegen ist. Die Angabe des Prozessors und dessen Taktfrequenz gibt zwar einen groben Anhaltspunkt, aber die effektive Leistung ist außerdem vom verwendeten Chipsatz des Motherboards, vom Cache, RAM, den BIOS-Einstellungen, der Grafikkarte und der Festplatte abhängig. Sie können das mit einer Kette von Männern vergleichen, die Wassereimer weiterreichen: Stellen Sie sich den Mann an der Wasserquelle als den Prozessor und den nachfolgenden als die Grafikkarte vor; die Wassereimer sind die Grafikdaten, die auf dem Bildschirm etwas darstellen sollen. Wenn der Nachfolger trödelt, kann der Vorgänger noch so flott die Wassereimer weiterreichen, das Wasser gelangt nicht schneller ans Ziel. Aber auch wenn der Nachfolger viel fleißiger ist als der erste Mann, geht's nicht zügiger, denn was er nicht in die Hand bekommt, kann er auch nicht weiterreichen. In beiden Fällen schuftet der Eifrigere umsonst. Nun arbeiten in einer Eimerkette nicht nur zwei Leute, sondern viele weitere Personen. Die müssen sich alle gleich strebsam abmühen, damit es vorangeht. Genau wie im PC; dort müssen alle Komponenten aufeinander abgestimmt sein.

ÄRGER MIT DX4/100

Die Beschwerden stapeln sich: In Ausgabe 11/95 veröffentlichten wir Meßergebnisse zu dem Cyrix-Prozessor »5x86«. Zum Vergleich der Prozessorleistung setzten wir an dasselbe Board bei ansonsten gleichen Komponenten auch noch einen DX4/100 von AMD und einen DX4/100 von Intel ein. Der 3D-Bench brachte es mit diesen Chips nur auf Werte von 52,6 und 55,5 Bilder/s.
Viele Leser schrieben uns, das sie in ihren Systemen Werte von 71,4 Bilder/s erreichten. In unserem Fall war ein nicht optimal konfiguriertes Motherboard für den Leistungseinbruch verantwortlich. Allerdings ging es uns in dem Test auch um einen Vergleich zwischen den Prozessoren, und nicht um eine absolute Leistungsangabe. Der Test sagt also aus: »In diesem Board erreichen die Prozessoren diese Werte.« Mit anderen Boards und anderen Grafikkarten gibt es beliebige weitere Werte. Trotzdem konnten wir anhand dieses Tests herausfinden, welcher Chip der schnellere ist, und um welche Größenordnungen er sich von den anderen Chips unterscheidet.

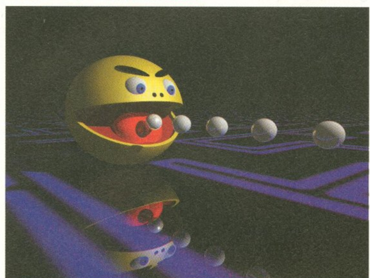
Die Frage, wann ein PC leistungsfähiger als ein anderer ist, beantwortet sich fast von selbst: je schneller desto besser. Das Problem ist nur, die Geschwindigkeit eines PCs zu messen. Theoretisch genügt es, dem Computer eine Aufgabe zu stellen, und dann zu messen, wie lange er dafür benötigt. Je weniger Zeit er dafür braucht, desto leistungsfähiger ist er. Da jeder PC eine eingebaute Uhr besitzt, mißt diese die benötigte Zeit gleich mit. Und damit wären wir dann bei den Benchmark-Programmen. Die tun nämlich genau das: Sie arbeiten ein Programm ab, und messen währenddessen, wie lange die Software bis zum Ende der gestellten Aufgabe benötigt.
Genau genommen berechnet ein Benchmark-Programm aber nur die Zeit für die gestellte Aufgabe. Es bemerkt also eigentlich gar nicht, wie schnell der Computer ist, sondern wie geschwind er die zu Grunde gelegte Aufgabe abarbeitet. Das Ergebnis kann man nicht ohne weiteres auf andere Aufgabenstellungen übertragen.

Den Über-Benchmark gibt es nicht

Angenommen, ein PC besteht aus einem Pentium/133 und einer lahmen Festplatte. Wer mit diesem Computer Videos digitalisieren möchte, stört sich schnell an der Übertragungsrate zur Festplatte. Für ihn ist der Computer eine »lahme Kiste«. Wenn jemand anderes auf diesem Computer ein Rendering-Programm einsetzt, erfreut er sich vermutlich am schnellen Bildaufbau. In dem Fall tritt die reine Prozessorleistung in den Vordergrund, weshalb der Grafiker das System wahrscheinlich als »flotten Renner« bezeichnet.
Der Trick besteht also darin, eine passende Aufgabe zu finden. Im Falle von Spielen heißt das: »Wie schnell kann der Computer die Grafiken eines Spiels berechnen und auf dem Bildschirm darstellen?« Für Spiele muß ein PC vor allem in zwei Eigenschaften besonders fix sein: Zum einen muß der Mikroprozessor die nötige Rechenpower zur Verfügung stellen. Das ist nicht nur für 3D-Spiele interessant, sondern für alle Spiele. Anders als bei Spiele-Konsolen steht dem PC bisher keine spezialisierte Hardware für die Darstellung von Grafiken zur Verfügung. Das ändert sich zwar mit den 3D-Grafikkarten, im Moment darf der Prozessor aber noch alles alleine erledigen. Wenn er das Bild berechnet hat, muß er die Daten außerdem noch in den separaten Speicher der Grafikkarte übertragen. Zum zweiten muß die Grafikkarte schnell sein, so daß sie die vom Prozessor berechneten Bilddaten auch entgegennehmen kann. Erst wenn der Prozessor die Daten in den Speicher der Grafikkarte übertragen hat, sieht der Spieler etwas auf dem Bildschirm. Danach kann sich der Prozessor dem nächsten Bild widmen.

Theoretisch müßte speziell bei Spielen auch ein Benchmark für die Musik zum Einsatz kommen. Bei General-MIDI-Musik oder bei der Programmierung des Adlib-Chips einer Soundkarte kommt ein Spiel allerdings mit sehr wenig Prozessorleistung aus. Für Geräusche muß der Prozessor wieder arbeiten. Er rechnet dann mehrere Sound-Kanäle zusammen und läßt so Schüsse, Treffer von Gegnern und andere Laute gleichzeitig erklingen. Bei vielen Spielen kann man die Anzahl der Soundkanäle für die Geräusche einstellen, um die Belastung für den Prozessor eventuell in Grenzen zu halten. Je weniger Geräusche gleichzeitig tönen, um so mehr Rechenkraft steht für das eigentliche Spiel zur Verfügung. Die Art der Berechnung bei den Sounds unterscheidet sich aus der Sicht der Prozessors allerdings kaum von seinen übrigen Tätigkeiten. Ein Benchmark, der sich auf die Prozessorleistung konzentriert, erschlägt damit gleichzeitig auch die Sound-Fähigkeiten. Für Musik und Geräusche ist deshalb kein eigener Benchmark nötig.

Die DOS-Benchmarks


Unser Raytracing-Test gibt Auskunft über die reine Prozessorleistung: Je kürzer die Zeit, desto besser.

Um die Spielefähigkeiten eines PCs beurteilen zu können, verwenden wir drei Benchmarks: ein Raytracing-Programm, das Programm »Vidspeed« und den »3D-Bench«. Bei dem Raytracing-Test verwenden wir das Public-Domain-Programm »POV« in der Version 2.2, das ein Bild berechnet. In den Tabellen geben wir die zur Berechnung dieses Bildes benötigte Zeit an. Das Programm stellen wir so ein, daß es bei der Berechnung kein Bild darstellt und es auch nichts auf der Festplatte speichert. Nur so fällt die Grafikkarten- und die Festplatten-Geschwindigkeit nicht ins Gewicht. Der Raytracing-Benchmark eignet sich also hervorragend, um die reine Computerleistung beurteilen zu können.

Beim Vidspeed-Programm ist es genau umgekehrt: Es schaufelt stur Daten in den Speicher der Grafikkarte, ohne vorher komplizierte Berechnungen anzustellen. Als Nebeneffekt stellt das Programm während des Tests keine hübsche Grafik, sondern nur ein stupides Farbgeflimmer auf dem Bildschirm dar. Die Leistung des Prozessors fällt hier kaum ins Gewicht. Sehr wohl ist bei diesem Test aber die Geschwindigkeit und Qua-



lität des Karten-Busses von Interesse. So kann die selbe Karte mit gleichen Prozessoren aber in unterschiedlichen Motherboards eingesetzt verschiedene Testergebnisse liefern. Die Werte kann der Tester also nur vergleichen, wenn alle Karten im gleichen Computer getestet wurden. Unser Test mit Vidspeed sagt also nicht aus: »Diese Karte überträgt die Daten so und so schnell«, sondern lediglich »Diese Karte ist in unserem Testcomputer so schnell und im Vergleich zu anderen Karten in dem Computer so und soviel flotter«. Wenn Sie eine besonders schnelle Karte haben wollen, sollten Sie sich immer an dem Vidspeed-Wert orientieren.

Das Vidspeed-Programm bestimmt deshalb die reine Leistung einer Grafikkarte. Diese ist weiterhin abhängig von der gewählten Auflösung. Denn je mehr Daten die Karte aus dem Speicher lesen muß, um sie in ein Videosignal umzuwandeln, um so weniger Zeit hat sie, neue Daten vom Prozessor entgegenzunehmen. Vidspeed testet deshalb auf Wunsch verschiedenen Auflösungen. Wir benutzen bei unseren Tests die für Computerspiele wichtigen Auflösungen von 320 x 200 Pixel und 640 x 480 Pixel, jeweils in 256 Farben (Aufruf: VIDSPEED S oder VIDSPEED L). Dabei mißt Vidspeed die Geschwindigkeit sowohl von Schreib- als auch von Lese-Operationen im Speicher der Grafikkarte. Beides führt es mit 8-, 16- und 32-Bit-Operationen durch. Für uns ist ausschließlich der Wert für Schreiboperationen interessant (erste Spalte der Daten), denn kein Spiel liest Daten wieder aus dem Speicher. Bei diesen Angaben ist wiederum nur der 32-Bit-Daten von Interesse (unterste Zeile), denn so gut wie jedes neue Spiel nutzt die 32-Bit-Technologie. Vidspeed gibt den gemessenen Wert in Byte/ms an. Je höher die Zahl, desto schneller die Karte.

```
MS-DOS 6.22  C:\TEMP                                          Do, 14.12.1995
> vidspeed s

80486 with VGA 2meg Vesa VBE support

 8048W  2486R Bytes per millisecond 34.97KHz 72.84Hz  640x480x256 (S-VGA)
17693W  4858R  16 bit writes/reads
48198W  9568R  32 bit writes/reads

>
```

Das »Vidspeed-Programm« testet die Leistung der Grafikkarte, die auch vom Bus-System abhängig ist.

Im Spiele-Alltag kommt es kaum vor, daß ein Programm nur so vor sich hinrechnet. Auch das Übertragen von stupiden Grafikdaten alleine kommt nur selten vor. Ein Spiel macht immer beides, deshalb muß ein Spielecomputer beiderlei beherrschen. Der »3D-Bench« berücksichtigt diese Anforderungen. Er berechnet eine relativ komplexe Animation und stellt diese aus wechselnden Perspektiven dar. Das berechnete Bild überträgt er anschließend in den Bildspeicher der Grafikkarte. Damit fährt er solange fort, bis alle Grafiken der Animation berechnet und dargestellt sind. Während er die Animation durchackert, mißt er die dafür nötige Zeit. Aus der Zeit und den Gesamtbildern der Animation ermittelt er für die 3D-Bench dann die Anzahl der Bilder, die er pro Sekunde zeigen konnte (fps). Auch hier gilt wieder: Je höher der Wert, desto schneller ist das Gespann aus Computer und Grafikkarte.

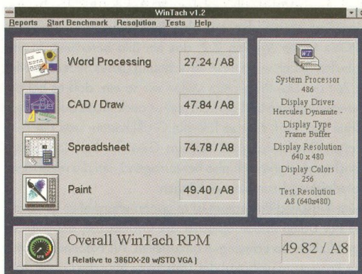


Beim »3D-Bench« fließen Prozessor- und Grafikleistung zusammen. Optimal für einen Spiele-Benchmark.

Leider arbeitet der 3D-Bench nicht sehr genau. Bei schnellen Computern (P/90 und darüber) gibt er zum Beispiel nur Werte wie 83.3, 90.9, 100.0 und 111.1 aus. Dazwischen scheint er keine Angaben zu kennen, egal auf welchem Computer das Programm lief. Dieses Verhalten kommt durch das Alter des Programms zustande, denn als der 3D-Bench erschien, gab sich die Spieler-Gemeinschaft noch mit Werten von 25 Bilder/s zufrieden. Den Zahn der Zeit merkt man auch anhand des Feldes, in dem das Programm den Meßwert darstellt. Bei dreistelligen Angaben fehlt die vorderste Zahl. Daß es sich bei einer Anzeige von »11.1« eigentlich um »111.1« handeln muß, merkt der Tester daran, daß die Animation im Eiltempo nach wenigen Sekunden fertig ist, und nicht nach einer halben Minute. Wir verwenden das Programm im Moment deshalb noch, um vergleichbare Ergebnisse mit alten Computern zu erhalten. Ein neuer Test ist allerdings in Arbeit.

Windows kontra DOS

Im Moment erscheinen zwar noch so gut wie alle Spiele für MS-DOS. Die Zukunft beschert uns vermutlich viele Spiele für Windows 95. Wir benutzen für den Windows-Test zum einen den »Wintach 1.2« von Texas Instruments. Ähnlich wie beim 3D-Bench unter DOS emuliert dieses unter Windows vier Anwendungsprogramme: eine Textverarbeitung, eine Tabellenkalkulation, ein CAD-Programm und ein Malprogramm. In

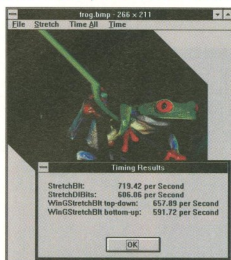


Wintach 1.2 emuliert unter Windows vier Anwendungs-Programme. Die Ergebnisse von Wintach darf man aber nur vergleichen, wenn die Auflösung und die Farbenzahl bei den Tests gleich blieb.

allen vier der genannten Software führt es typische Windows-Operationen durch (Scrollen im Fenster, Vergrößern und Malen von Grafiken) und mißt die dafür benötigte Zeit. Diesen Wert setzt das Programm dann ins Verhältnis zur verwendeten Auflösung und der eingestellten Farbenzahl, und vergleicht das Ergebnis dann mit einem 386/DX20-Computer. Je höher der Wert, desto schneller ist die Karte unter Windows.

Der zweite Windows-Test befaßt sich wieder speziell mit Spielen. »WinG« verschiebt in einem Fenster ein Bild und mißt dabei die benötigte Zeit. Je höher der Wert, desto besser unterstützt die Karte den direkten Speicherzugriff unter Windows.

Nicht gleich und doch identisch



Der »WinG«-Test ermittelt die Grafikleistung, wenn Windows-Programme direkt an den Grafikspeicher ran dürfen. Diese Methode ist ideal für Spiele geeignet.

Gelegentlich kommt es vor, daß ein Benchmark-Programm zweimal hintereinander gestartet geringfügig unterschiedliche Werte anzeigt. Dies liegt zum Beispiel an der ungenauen Zeitmessung eines Benchmarks. Aber auch ein zitternder Mauszeiger könnte dafür verantwortlich sein. Klemmen Sie unter DOS für einen Test deshalb möglichst die Maus vom PC ab oder binden Sie den Maustreiber nicht ein.

Ein ungeschickter Test kann die Ergebnisse eines Benchmarks verfälschen. Aber selbst bei genauen Testergebnissen sollten Sie sich nicht an die letzten Kommazahlen eines Wertes klammern. Benchmark-Unterschiede von 5 bis 10 Prozent zwischen zwei Testsystemen merkt in der Praxis niemand. Ob ein Computer mit einer bestimmten Grafikkarte also einen 3D-Bench-Wert von 52,6 oder 55,5 Bilder/s liefert, ist eigentlich nicht interessant. Da wäre es schon wichtiger, daß alle VESA-Modi der Karte funktionieren, die Windows-Treiber keine Fehler haben, und daß Sie zur Not auch neue Treiber über eine Mailbox bekommen. Wenn das bei der langsameren Karte der Fall ist, bei der geringfügig schnelleren dagegen nicht, sollte Sie sich lieber die langsame Karte kaufen. Denn eine fixes System, das nicht richtig funktioniert, nutzt gar nichts.

(hf)



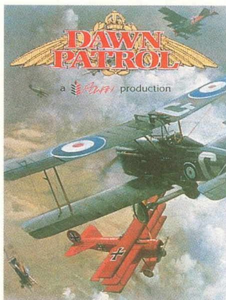
AUF DEM CD-ROM

.. dieser PC Player Plus finden Sie im Verzeichnis „\PROGRAMM\VGABENCH" die Programme »3D-Bench« und »Vidspeed«.



DEUTSCHE VERSION UND NUR AUF CD-ROM SOFORT ERHÄLTLICH.

THE WHITE LABEL



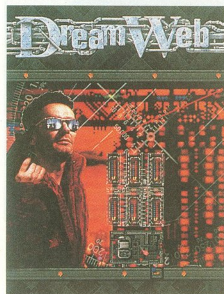
Art.Nr. 20217

29.95* DM

DAWN PATROL

"90% - Dawn Patrol ist zweifellos ein Spitzenprodukt" - PC Games 10/94





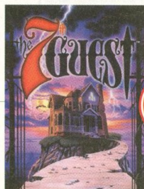
Art.Nr. 20181

DREAM WEB

85% - "Adventurefreaks kommen an diesem Spiel nicht vorbei" - Power Play 10/94

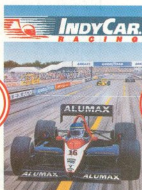
29.95* DM

Auch erhältlich auf WHITE LABEL:



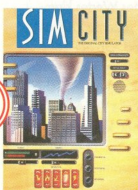
Art.Nr. 20064

24.95* DM



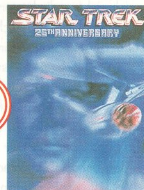
Art.Nr. 20125

24.95* DM



Art.Nr. 20162

29.95* DM



Art.Nr. 20179





Auftragsannahme bei Avalon:
Tel.: (0 60 21) 84 06 83 • Fax: (0 60 21) 84 06 92

Hotline: (0 40) 39 11 13

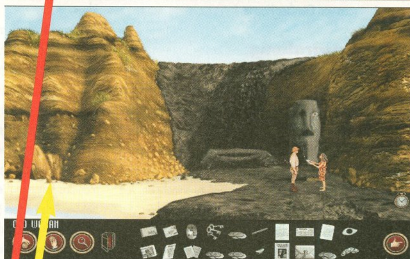
Exklusivvertrieb in Österreich durch:
W. D. Warren GmbH • Industriezeile 5 • 2100 Leobendorf
Österreich • Tel.: 0 22 62/6 85 06 • Fax: 0 22 62/6 85 14

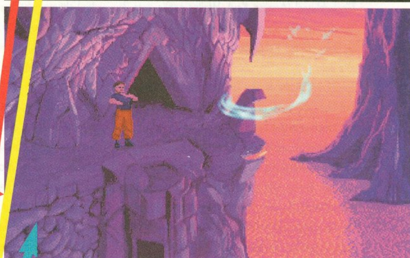
Exklusivvertrieb in der Schweiz durch:
VIDEOPHON AG • Badenerstraße 555 • 8048 Zürich
Schweiz • Tel.: 01/4 91 35 45 • Fax: 01/4 01 44 30

PC PLAYER

TIPS & TRICKS







TIPS & TRICKS ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

TIPS & TRICKS

Sitzen Sie immer noch auf fremden Welten fest? Unsere Komplettlösung zum neuen LucasArts-Adventure »The Dig« hilft Ihnen weiter.

KOMPLETTLÖSUNG: »THE DIG«

AUSGEBUDDELT

Unser Leser Martin Deppe hatte vom Festsitzen auf fremden Planeten so gründlich die Nase voll, daß er »The Dig« kurzerhand durchspielte. Dank seiner Komplettlösung dürfen auch andere Raumfahrer auf eine baldige Rückkehr hoffen. Die Karten stammen von Gunther Hoppe.

Ausgrabung

Im Space Shuttle benutzen wir zuerst den Kommunikator (Pen Ultimate), um mit Miles über das »Flying Pig« zu sprechen. Dieses wird daraufhin bereitgestellt und angewählt. Mit dem »Pig« bewegen wir uns zum Asteroiden und öffnen es dort, um die beiden Sprengsätze (Explosive Units), die Schaufel (Shovel) und den Bohrer (Zero-G-Digger) zu entnehmen. Auf dem 2. Quadranten benutzen die Raumfahrer den Bohrer, um ein Loch in den Boden zu treiben – hier installieren sie den ersten Sprengsatz (Alpha) mit dem Zündschlüssel (Arming Key). Weiter geht's zum 3. Quadranten, wo sie die Schaufel am Felsen (Boulder) ansetzen; in das freigewordene Loch kommt Sprengsatz Beta.

Zurück im Shuttle funken wir Ken an und reden mit ihm über die Sprengkörper, worauf Ken diese zündet. Nach erfolgter Sprengung geht's zurück auf den Asteroiden. In seinem Innern finden die Gestrandeten eine Metallplatte vor, die sie eindrücken und mitnehmen. Ferner gibt's hier drei weitere Vorsprünge (Projections), die wir alle mit dem Bohrer freilegen. Die nun zugänglichen Metallplatten werden der Reihe nach angefaßt; eine von ihnen öffnet den Zugang zu einem Tunnel, den wir betreten.

Im Zentrum des Asteroiden gibt es eine Art Relief (Pedestral). Hier fügt man die vier Metallplatten passend ein und aktiviert somit den Antrieb des »Asteroiden«.

Auf dem fremden Planeten geht man Richtung Westen zum Wrack (noch als »?« bezeichnet). Dort angekommen, betreten wir das Wrack, öffnen die Kiste (Chest), nehmen das Peilgerät (Device) und ziehen an dem herabhängenden Kabel (Hanging Wire). Anschließend nehmen wir das Kabel und den gravierten Stab (Engraved Rod) und verlassen das Wrack. Zurück auf der Lichtung geht's zum nordwestlichen »?«, das sich als Grab entpuppt. Dort nehmen die Raumfahrer den Stoßzahn (Tusk) und buddeln mit der Schaufel im Grab – dadurch finden sie noch einen Zahnknochen (Jaw Bone).

Wieder auf der Lichtung, wenden sie sich dem »?« weiter östlich zu, diesmal handelt es sich hierbei um eine Rampe. Wir benutzen das Peilgerät, um eine kleine Öffnung (Small Mount) zu finden und graben dort mit der Schaufel. Diesmal finden wir ein Halsband (Bracelet). Das letzte »?« steht für einen erhöhten Platz (Dais). Hier schaufeln wir im kleinen Loch. Diesmal übernimmt Brink diese Arbeit – was ihm leider zum Verhängnis wird...



Das Knochenrätsel ist mit dem richtigen Bauplan schnell gelöst

Im Nexus

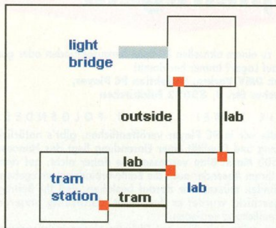
Im unterirdischen Nexus, wo sich unsere Helden nun befinden, nehmen sie als erstes die Platte auf und wandern nach rechts, bis sie dort einen purpurn gravierten Stab finden und einstecken. An den Türen befindet sich jeweils (mit einer Ausnahme) ein Panel. Diese bestehen alle aus vier geometrischen Körpern, die unterschiedliche Farben und Formen annehmen können. Schauen wir unseren neuen purpur gravierten Stab an, so stellen wir fest, daß auch dieser aus vier solchen Steinen besteht. Wir stellen sämtliche Panels im Nexus auf diese Steinkombination um.

Enttäuscht, daß zunächst keinerlei Wirkung erfolgt, wenden sich die Astronauten der Rampe zu, die neben dem dunklen Tunnel über den unteren Rand zugänglich ist. Unsere Helden blicken in die Tiefe und sehen dort eine herabgefallene Linse (unattached lens). Da diese zur Energieversorgung der Maschinerien benötigt wird, müssen sie eine Art Kran fernsteuern, der diese wieder richtig einbaut. Frohgemut machen wir uns also an die Programmierung des Kontrollpanels rechts und drücken dort auf die Farbschalter: Viermal Violett, zweimal gelb und einmal rot. Wir lassen die Lampen eingeschaltet, wenden uns dem links befindlichen dreieckigen Knopf zu und drücken ihn. Um die Linse endgültig einbauen zu lassen, müssen wir auf dem Kontrollpanel noch einmal in die Tasten hauen: Zuerst löschen wir die vorherige Kombination mit dem linken Knopf und geben dann fünfmal violett, viermal blau und einmal rot ein. Dann wieder den Vorgang mit dem dreieckigen Knopf starten. Hier gibt es übrigens auch noch einen Kristall unter einer Platte, den wir aber tunlichst dort lassen sollten. Später können wir ihn uns immer noch holen...

Im Nexus hat sich durch unsere erfolgreiche Aktion die erste Tür geöffnet, die wir auch sofort ansteuern. Unsere Helden drücken das »?«, das sich witzigerweise als Rufknopf für eine Art U-Bahn (Tram) offenbart.

Die erste Lichtbrücke

In der Museums-Spitze (Spire) versuchen wir, die linke Tür zu öffnen, was uns mangels Körperkraft aber nicht gelingt. Die Raumfahrer wandern enttäuscht nach draußen und folgen dem Weg nach oben, wo sie ein

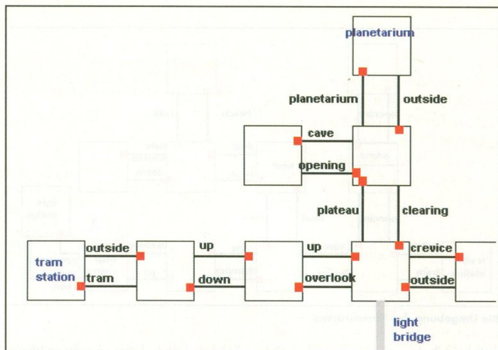


Die Karte für die Kathedrale

merkwürdiges Gerät (Strange Device) finden. Dieses steuert eine Linse. Wenn einer der Helden auf diesem Gerät den Knopf drückt, muß er ihn gedrückt halten, bis ein Strahl auf der rechten Anzeige ganz ausgefahren ist. Passiert dies nicht, muß man die Linse besser einstellen (einfach bewegen). Dieser Vorgang kommt öfters vor – und irgendetwas funktioniert dabei nie...

Ist der Strahl ganz ausgefahren, entdeckt man eine Lichtbrücke (Light Bridge), die man auf wundersame Weise entlangmarschiert – was natürlich sofort ausprobiert wird. Wir werfen einen kurzen Blick auf den Kristall am Brückenende und laufen wieder auf dem Lichtstrahl zurück. Nun betreten wir das Museum, wo wir uns eine Schrifttafel (Tablet) und Glühkristalle (Glowing Crystals) schnappen. Die Gestrandeten sehen sich auch die verschiedenen Displays an den Wänden an, die ihnen einige nützliche Hinweise geben – allerdings erst später. Sie nehmen noch den rot gravierten Stab und gehen durch die Tür zur Bücherei (Library). Nach einem ausführlichem Gespräch mit Maggie geht's zurück zum Nexus.

Bei der Tür mit den Funken (Sparks) öffnen wir mit dem Stoßzahn (Tusk) das Panel und verbinden mit unserem Kabel das Panel mit den Funken. Das somit reparierte Schaltbrett aktiviert man später. Am Türpanel weiter rechts bringt man die Steine mit denen



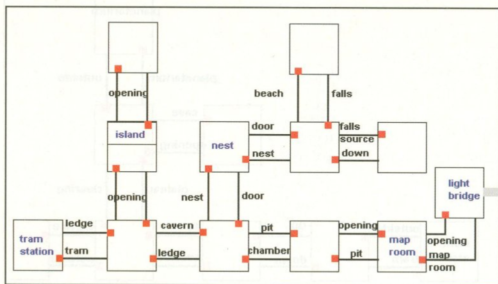
So sieht es im Planetarium aus

des rot gravierten Stabes in Übereinstimmung. Auch hinter dieser Tür ist ein Haltepunkt der U-Bahn – diese reagiert aber leider nicht auf das Klingelzeichen (warum sollte es hier anders sein als auf der Erde?).

Die Kleintierfalle

Brummelnd machen sich unsere Helden auf den Weg zu Brinks Leichnam, um die Glühkristalle mal an ihm auszutesten. Noch ein Wunder geschieht... Zusammen mit Brink fährt man per U-Bahn wieder zum Museum. Mit vereinten Kräften gelingt es ihnen dort, die klemmende Tür zu öffnen. Im Raum dahinter nehmen wir den Behälter (Canister) und weitere Glühkristalle. Nach Verlassen der Kammer geht's wieder nach rechts, wo wir ein Fossil betrachten.

Weiter nach rechts kommt man ans Wasser, wo man das einheimische Tierleben anschauen darf. Währenddessen verschwindet Brink leider, also machen wir halt alleine weiter. Die gerade ausgespuckte Schildkröte hat ihre Knochen ziemlich unor-



Die Umgebung des Kartenraums

dentlich verteilt – bringen wir sie also wieder in Ordnung (nach dem »Bauplan« des oben genannten Fossils). Ist sie fertig, benutzen wir sie mit dem Behälter und einem Glühkristall. Anschließend geht man ins Wasser (wörtlich gemeint!). In der Unterwasserhöhle schnappen man sich eine weitere Platte und einen orange gravierten Stab.

Im Nexus öffnen unsere Helden die farblich passende Tür mit dem gerade gefundenem Stab nach altem Schema. Hinter der Tür fährt das Team mal wieder U-Bahn. Sie marschieren den Berg hinauf, springen über den Abgrund und benutzen die Schaufel mit dem Felsen (Boulder). Auch hier aktivieren sie die örtliche Lichtbrücke und setzen den Weg zum Plateau fort. Dort finden wir in einer Höhle einen Pflock (Dowel), eine Abdeckplatte (Cover) und einen Rippenkäfig (Rip Cage).

Wieder aus der Höhle heraus, finden wir zwei große Holzräder vor, in deren Achsloch der Pflock passt. Die Stange am Boden wird zweimal bewegt, bis sie am Pflock befestigt ist. Nun noch den Rippenkäfig am Haken der Stange befestigen, den Stab (Rod) aufnehmen und unter dem Käfig plazieren – fertig ist die Kleintierfalle. Mit dieser versuchen wir, einen der diebischen Nager (Critter) zu fangen, die sich in den Löchern neben der Tür verstecken. Sobald wir eines der Löcher begutachten, kann so ein Tier hervorkommen, das wir unter die Falle bugsieren müssen. Am besten stellt man die Raumfahrer zwischen die beiden Holzräder und lassen den Vierbeiner auf sie zukommen. Ist er unter dem Käfig, faßt man einfach die Falle an.

Besuch in der Gruft

Das Halsband befestigen die Gestrandeten an dem Nager und lassen ihn frei. Den Stab und den Rippenkäfig nehmen sie wieder an sich und folgen dem Tierchen in die Höhle. Hier aktivieren die das Peilgerät und graben mit der Schaufel an der angezeigten Stelle (Tracker Spot). Dort finden wir denn auch ein Maschinenteil.

Zurück zur Lichtung, biegen wir rechts am Wasserfall ab (Crevice) und nehmen dort den blauen Stab mit. Jetzt wieder zum Nexus und dort zum dunklen Tunnel. Mit Hilfe der Taschenlampe marschieren wir bis zur Luftschleuse (Airlock), durchqueren diese (eine Tür immer geschlossen lassen!) und betreten den dortigen Raum. Dies scheint die Leitstelle der örtlichen Verkehrsbetriebe zu sein, denn am Schaltbord können wir die stehende U-Bahn von vorhin wieder in Gang bringen: Wir stecken den blauen Stab in die freie Öffnung rechts und ziehen ihn so lange, bis der dunkle Kristall leuchtet. Am besten eines der Enden so weit herausziehen, bis der Kristall wieder an Helligkeit verliert. Dann der nächste Stab und schließlich der letzte.

Zurück im Nexus öffnen wir die rote Tür wie gehabt und rufen wieder die U-Bahn. Mit ihr geht's zur nächsten Spitze (Spire). Man steigt bis zum Plateau auf und benutzt dort die Schaufel mit der Steinplatte. Durch das Loch geht es in die Gruft (Tomb) herab. Diese verlassen wir aber sofort wieder und schieben draußen auf der linken Seite den Dreck beiseite, so daß eine Linse frei wird. Auch hier aktivieren wir die Lichtbrücke und betreten diese. Über diese Verbindung kommen unsere Leute zur Planetarium-Spitze und müssen nicht wieder die langsame U-Bahn nehmen. Hinter der demontierten Falle befindet sich eine Tür, deren Kontrollpanel aber defekt ist. Wir bauen einfach das Maschinenteil und die Abdeckung (Cover) ein und öffnen die Tür über das Panel.

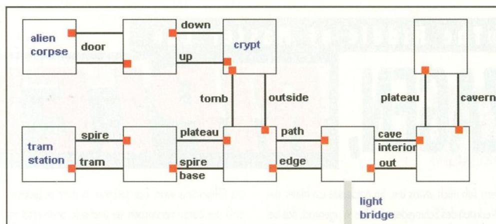
Im Inneren des Planetariums nehmen wir den grün gravierten Stab, die Platte und die Zwillingszepter (Twin Sceptors). Das Goldzepter benutzt man mit dem Licht an der Decke und zielt mit ihm auf die »2-Uhr-Position« auf dem Planeten. Mit dem Silberzepter leuchtet man hingegen auf den großen Mond, und zwar auf die »7-Uhr-Position«. Dummerweise ist mittlerweile die Tür zu, wir öffnen sie aber einfach mit dem Knopf. Zurück im Nexus, öffnen wir auf gewohnte Weise die grüne Tür mit dem gleichfarbigen Stab. Dann laufen wir aber erstmal zur Rampe im Zentrum des Nexus und holen hinter der Platte den blauen Kristall hervor. Jetzt wieder zur grünen Tür und die U-Bahn dahinter aktivieren.

Auf der Lichtung

An der Endstation geht's leicht bergauf (»nach hinten«) zu einem Kraftfeld (Strange Field). Dieses schauen wir uns aber nur kurz an – dann marschieren wir an der U-Bahn vorbei nach rechts. Durch eine Höhle (Cavern) und eine Grube (Pit) gelangt man auf eine Lichtung (Opening). Hier holen unsere Astronauten alle farbigen, gravierten Stäbe hervor und geben am Panel ihre Steinkombinationen ein. Das Panel läßt sich bei jeder Kombination einen Geheimraum entlocken, wovon einer unter der schon besuchten Gruft zu liegen scheint.

Wir verlassen den Kartenraum (Map Room) und gehen durch die Öffnung (Opening) hindurch. Auch hier finden wir eine Lichtbrücke vor, die jedoch völlig im Eimer ist. Wir öffnen deshalb das Panel und justieren dort die Steuerung, indem wir an den Rädern drehen: Dreimal die Quelle (Source), dreimal das untere Prisma, einmal das oben rechts liegende Prisma und viermal auf das linke Prisma. Die farbigen Leuchten sollten nun bestrahlt und somit aktiviert sein. Die Gestrandeten werfen die Lichtbrücke jetzt an, betreten sie, schlagen wieder den Weg zur Gruft-Spitze (Tomb Spire) ein und betreten dort die Gruft. Den blauen Kristall stecken sie in das Loch an der Wand. Die Lichtverhältnisse dürften mittlerweile besser sein

Damit verlaufen Sie sich nicht im Museum



So ist die Gruft aufgebaut

und so stellen wir uns auf die Bodenplatte mit den beiden »CC«-ähnlichen Gravierungen und bemerken, daß diese Platte locker ist (Loose Stone). Mit dem Stab (Rod) klemmen wir sie fest. Daraufhin erscheint eine Statue, die unser Team berührt und somit zu Staub zerfallen läßt. Nach zweimaligen Berühren des Aufzuges (Crypt) geht's abwärts. Unten angekommen, wenden wir uns nach links, wo durch unsere Schusseligkeit eine Art Alien-Schoßhund zum Leben erweckt wird. Da er uns nicht durch die Tür läßt, erwecken wir einfach den Knochenhaufen links von der Tür mit einem Glühkristall. Schon ist der Durchgang frei, und mit dem gravierten Stab (der ohne Farbe, aus dem Wrack) öffnen wir die Tür.

Die dort stehende Pyramide mit dem toten Alien öffnet man mit dem gleichen Stab wie gerade die Tür. Das Alien wird ebenfalls mit einem Glühkristall reanimiert und ziemlich erfolglos ausgefragt. Als wir Maggie gerade von unserer sensationellen Entdeckung via Kommunikator berichten wollen, müssen wir mitansehen, wie sie von einem ziemlich fiesen Monster angegriffen wird. Wütend verlassen wir die Gruft und bewegen uns am oberirdischen Ausgang nach rechts. Dort bastelt hinter einer Höhle Brink an einer Maschine herum, will uns aber nicht bei der Befreiung Maggies helfen. Wir versuchen also, ihn zu »überzeugen«, indem wir in der gerade durchquerten Höhle mit der Taschenlampe (Flashlight) auf die Fledermäuse (Bats) leuchten. Diese geraten in helle Panik – und mit ihnen auch Brink. Er rennt an uns vorbei, wir erreichen seine Maschine und stecken rechts davon seine Kristalle ein. Mit denen wird Brink erpreßt: seine Hilfe gegen die Kristalle.

Maggies Rettung

Gemeinsam macht sich das Team auf den Weg, Maggie zu retten. Sie ist in Nähe des Kartenraumes gefangen (Lichtbrücke nehmen, Richtung Karten-Spitze (Map-Spire), Grube (Pit), linke Tür, weiter ganz nach links). Wir sprechen mit Brink, der das Monster von uns ablenkt, so daß wir nach rechts zu einem Wasserfalls kommen. An dessen Quelle (Springs Source, oben rechts) steht ein Felsen (Rock), den man kurzerhand umkippt. Das Wasser wird nun umgeleitet, und zwar in Maggies Gefängnis, wo es langsam aus einem Rost tröpfelt. Wir gehen wieder zu unseren Gefährten und reden mit ihnen über besagten Rost (Grate).

Nach Maggies Rettung spricht man wieder mit ihr, diesmal jedoch über das tote Alien. Mit Maggie geht es dann Richtung Tram, biegen aber vorher wieder zum Kraftfeld (Strange Field) oben ab. Dieses betrachtet man noch einmal und gibt Maggie die Schrifttafel (Tablet). Es erscheint eine Insel, die wir betreten und deren Inneres eine weitere Platte beherbergt (einstecken). Wieder trifft ein Notruf ein, diesmal von Brink. Da wir nicht nur schöne Frauen retten, sondern auch mal einen störrischen Kollegen, machen wir uns auf dem Weg zu ihm.

Brink sitzt im wahrsten Sinne des Wortes in der Klemme: In der Plateau-Spitze, in der Kluft (Crevice) neben dem Wasserfall, hat er sich tatsächlich die Hand eingeklemmt. Hilft nichts, muß sie halt ab – mit dem Zahnknochen (Jaw Bone) kein Problem. Endlich hat das Team Zeit, sich um die vier Platten zu kümmern, die es bei sich hat: Diese passen nämlich in die Nische (Alcove) im Nexus; genau wie bei der Aktivierung des »Asteroiden« zu Beginn des Abenteuers. Die letzte Tür im Nexus öffnet sich und ...wieder eine U-Bahn! Nach der Fahrt mit ihr landen die Gefährten im Maschinenraum. Hier gibt es unter anderem unten links eine Konsole, der aber Teile fehlen. Wir schauen uns die Lücken an (Gap) und verlassen die Konsole, um den Weg nach oben zu gehen. Wir sprechen mit Maggie, und am Ende des Weges treten wir das Nest weg, das die Linse der letzten Lichtbrücke versperrt. Über die Brücke laufen wir nochmal zur Gruft-Spitze (Tomb-Spire) und betreten die Gruft. Mit Maggies Hilfe versteht man das Alien und führt ein ausführliches Gespräch. In dessen Verlauf erfährt man von einem »Augenstück« (Eyepart), das zur Aktivierung der Steuerungsmaschine benötigt wird.

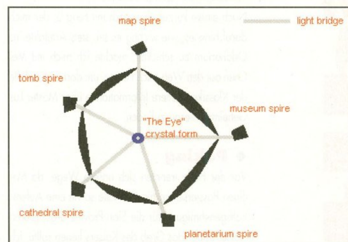
Brinks Alleingang

Nach Beendigung der Unterhaltung nimmt man den Stab mit der Kreaturengravur (Creature's Engraving) auf, aktiviert damit im Kartenraum (Karten-Spitze, hinter der Lichtbrücke) noch einmal die dortige Konsole und erfährt so das Versteck des gesuchten Maschinenstücks. Es befindet sich am Strand (Beach), links vom Wasserfall, wo wir vorher den Stein umgeworfen haben, um Maggie zu retten (zur Grube, am Nest vorbei). Wieder im Maschinenraum in der Kathedralen-Spitze (Cathedral's Spite), hält Brink seine Gefährten von ihren Plänen ab und klaut die benötigten Glühkristalle.

Sie folgen ihm zu seiner Maschine auf dem Plateau der Gruft-Spitze und reden dort mit ihm. Mit Hilfe des Augenstücks (Eye Part) wird Brinks Maschine aktiviert, die genau die beiden benötigten Glühkristalle herstellt. Wir nehmen die Glühkristalle und das Augenstück auf. Brink ist etwas sauer darüber, nach einem kurzen Handgemenge hat er sich aber sichtlich beruhigt (anders gesagt: er ist tot). Wir fügen das Augenstück noch einmal in die Maschine ein und stellen noch ein oder zwei Glühkristalle her (man weiß ja nie).

Dann geht es zurück zur Kathedralenspitze. In der Konsole können wir jetzt das Augenstück und die Glühkristalle einsetzen – die Maschine ist funktionsfähig (hier speichern wir den Spielstand ab). Wenn wir mit Maggie nun über die Maschine sprechen, setzt sie sie in Gang. Dummerweise ist sie dabei etwas ungeschickt und kommt auch ums Leben. Zuvor haben wir ihr versprochen, im Falle ihres Todes keinesfalls die Glühkristalle einzusetzen, um sie wiederauferstehen zu lassen. Wie man sich auch entscheidet – es gibt auf jeden Fall zwei Endsequenzen. Wer also zuvor gespeichert hat, darf sich beide ansehen.

Die Astronauten wandern aufs Dach der Kathedrale und versuchen, die Lichtbrücke zu betreten. Dabei ist ein weiteres Monster recht entgegenkommend und läßt sie einfach nicht zum Auge, woraufhin wir kurzerhand die Lichtbrücke ausschalten. In bester »Tom und Jerry«-Manier stürzt das Wachmonster daraufhin in den Abgrund und gibt den Weg zum Auge frei. Also die Lichtbrücke wieder anwerfen, zum Auge laufen und hineingehen. Mit dem Anfassen des Portals im Inneren ist das große Abenteuer glücklich überstanden. **(fs)**



Die Übersichtskarte des Planeten

KOMPLETTLÖSUNG: »The Riddle of Master Lu«

NICHT VERZAGEN, RIPLEY

Mit Ripleys Tagebuch-Aufzeichnungen sollten selbst die härtesten Puzzles beim Grafik-Adventure »Riddle of Master Lu« ihre Schrecken verlieren.

Bevor wir Ihnen Einblicke in Ripleys Tagebuch-Aufzeichnungen geben, hier einige generelle Tips: Schauen Sie sich jeden Ort genau an, sprechen Sie mit jeder Person und nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist – aber vergessen Sie dabei das Speichern nicht. Denken Sie in fremden Ländern daran, stets ein paar Dollar in die Landeswährung zu wechseln. Skizzieren Sie ungewöhnliche Bauwerke und Artefakte, die für Ihre Suche von Bedeutung sein könnten. Und halten Sie Ihre Augen nach neuen Oddities weit geöffnet – Feng Li und Ihre Reisekasse werden es Ihnen danken. Die Richtungsangaben im Tagebuch beziehen sich auf die vier Himmelsrichtungen.

◆ New York

Nach der Rückkehr aus Ägypten führte mich mein erster Gang natürlich ins Odditorium, um mit Feng Li über die Finanzen zu sprechen. Leider waren die Schurken aus Ägypten vor mir dort, hatten Feng Li auf meinen Stuhl gefesselt und die Kobra auf dem Schreibtisch ausgesetzt. Ich konnte jedoch beide retten, indem ich mit Hilfe des Stockes vom Fußboden die Schlange wieder in ihren Käfig zurückbeförderte. Die Diebe waren auf der Suche nach Informationen über den ersten Kaiser, glücklicherweise hatten sie dabei aber meinen Safe übersehen, in dem sich der Brief von Baron von Seltsam befand, den ich mir daraufhin noch einmal durchlas.

Nach einem kurzen Gespräch mit Feng Li, der mich daruf hinwies, wie wichtig es sei, stets Artefakte ins Odditorium zu schicken, machte ich mich mit Mei Chen auf den Weg nach Peking, um dort in der Halle der Klassiker weitere Informationen über Master Lus Geheimnis herauszufinden.

◆ Peking

Vor der Halle trennten sich unsere Wege, da Mei einen Passierschein für die Halle sowie eine Aufenthaltsgenehmigung für die Sian-Provinz organisieren wollte, in der das Grab des Kaisers liegen sollte. Ich dachte natürlich nicht daran, auf Mei zu warten, sondern sah mich etwas um. So entdeckte ich hinter der Werkstatt des Schmiedes ein altes Wagenrad, das bei der kleinsten Berührung in sich zusammenfiel. Die Speichen nahm ich trotzdem mit und entdeckte im Schrotthaufen außerdem ein altes Amulett, das ich dem Bettler abkaufen konnte, und das ich vom Posh Office nach New York schickte. Die Speichen paßten exakt in die Löcher der Mauer zur Halle der Klassiker und ließen sich so als Leitersprossen benutzen. Leider rief der Bettler daraufhin die Polizei, und ich mußte mir einen Weg überlegen, seine Aufmerksamkeit auf etwas anderes zu lenken.



Wie läßt sich der lästige Bettler abschütteln?

Die alte Frau auf der Hauptstraße besaß einen alten Soldatenhelm aus Metall, den sie mir im Austausch gegen mein Erinnerungsfoto aus dem ersten Weltkrieg überließ. Diesen Helm warf ich auf die Markise der Werkstatt des Schmiedes, und so war der Bettler damit beschäftigt, den Helm zu erreichen, um ihn an den Schmied zu verkaufen. Ich konnte in aller Ruhe über die Mauer klettern und hörte dabei etwas zu Boden fallen. Es handelte sich um einen silbernen Schmetterling, ein weiteres Schmuckstück für das Odditorium.

Auch Mei Chen war inzwischen in die Halle gekommen und zusammen gingen wir zu der Stelle, an der Master Lus Tafel aufbewahrt wurde. Mit dem Gong riefen wir einen Priester herbei, von dem wir erfuhren, daß Master Lu in Sikkim, den Osterinseln und einer Stadt in den Anden auf der Suche nach dem Elixir des Ewigen Lebens war und dabei auch die Sprachen lernte, in denen er den Weg zum Grab des Kaisers auf seiner Tafel verschlüsselt hatte.

◆ Danzig

Nächste Station war das Schloß des Barons von Seltsam in Danzig, der mir ja in seinem Brief geschrieben hatte, daß auch er auf der Suche nach Master Lus Geheimnis war. Der Gärtner berichtete jedoch, daß der Baron verstorben sei und sein Sohn jetzt im Schloß wohnen würde. Dieser lud mich dazu ein, das Billardzimmer nach Papieren über Master Lu zu durchsuchen, da sich sein Vater dort besonders oft aufgehalten hatte. Auch sollte im Schloß ein geheimes Labor und ein wertvoller, aber Unglück bringender Edelstein versteckt sein, die der junge Baron allerdings noch nicht entdeckt hatte.

Im Billardzimmer entdeckte ich auf einem Sofa eine alte deutsche Banknote, ein ideales Objekt für das Odditorium. Im Schreibtisch fand sich neben einem Schlüsselbund ein Brief des alten Barons an mich, in dem sich neben einer Nachricht die billigste Briefmarke der Welt, ebenfalls vortrefflich für das Odditorium geeignet, befand. Mit den Schüsseln ließ sich der Spielschrank öffnen, worin ein Kartenspiel mit einem fehlenden Pik As lag. Diese Karte entdeckte ich an der Wand, wo sie einen Knopf verbarg, der den Raucherschrank des Barons öffnete. Dort fand ich eine Zigarre und hinter der Lüftungsklappe zwei Schlitze: in einen paßte die Billardkugel, die ich zuvor vom Tisch genommen hatte. Sie setzte einen Mechanismus in Bewegung, der den Billardtisch leicht verrückte. Ich konnte nun den Tisch ganz zur Seite schieben und entdeckte einen Geheimgang.

Der Gang führte mich direkt in das Labor des Barons, dummerweise konnte ich dort keinen Ausgang entdecken. Dafür befand sich in einem herzförmigen Gefäß der Romanov-Edelstein, den der junge Baron zuvor erwähnt hatte. Um diesen Stein zu bekommen, mußte ich einen Weg finden, das Gefäß umzudrehen. Dazu verwendete ich folgende Gegenstände, die ich in der Schublade der Werkbank entdeckt hatte: Den Pumpengriff schob ich auf die Pumpenstange, den medizinischen Schlauch auf die Rohrenden in der Werkbank. Dann setzte ich den Griff des Wasserhahns auf das Stellventil des Kompressortanks.

Anschließend schloß ich das Ventil und ließ den Hebel von der Wand auf dem Tischzapfen einschnappen. Damit der Edelstein nicht in den Ausguß fallen würde, nahm ich die Karte des Periodensystems von der Wand und plazierte sie im Gefäß. Nun konnte ich den Tank mit der Pumpe unter Druck setzen und das Ventil öffnen: Das Behältnis bewegte sich und ich konnte den Edelstein und die Karte wieder an mich nehmen. Leider blieb die Tür immer noch verschlossen, ebenso der Panzerschrank.

FRAGEN!

Ich ging nun daran, den Schrank zu öffnen, um vielleicht in ihm einen Schlüssel zu finden. Dazu nahm ich den Griff und verband ihn mit der Pumpenstange, die ich, wie auch den Pumpengriff, wieder an mich genommen hatte. Das so entstandene Gebilde befestigte ich an der Deckenstütze. Nun konnte ich den Hebel ziehen und die Tür des Panzerschrankes öffnete sich. Leider schwang sie auch wieder zu, als ich das Innenleben des Schrankes etwas genauer unter die Lupe nehmen wollte, so daß ich mir erneut etwas ausdenken mußte. Ich versuchte, das Glas mit Wasser zu füllen und als Gegengewicht für den Schalter zu verwenden. Zuerst brachte ich den Edelstein an der Halterung des Gefäßes an, um dieses von der Halterung zu lösen. Anschließend benutze ich den Korken, der am Edelstein befestigt war, den Gummistopfen aus der Werkbank und die Pumpengriffe dazu, das Behältnis abzudichten. Jetzt konnte ich es am Griff befestigen und den Wasserhahn hereinhängen, an den ich noch den Wasser- und den medizinischen Schlauch angeschlossen hatte.

Der medizinische Schlauch führte zum Wasserrohr und nach dem Öffnen des Wasserhahns füllte sich das Gefäß und öffnete so die Tür des Panzerschranks. In seinem Inneren fand ich ein Mikroskop, einen Brief von Professor Menendez aus Lima mit weiteren wichtigen Informationen sowie vier Knöpfe, mit denen sich die Ausgangstür öffnen ließ. Allerdings war mir die Kombination der Knöpfe noch nicht bekannt; dafür

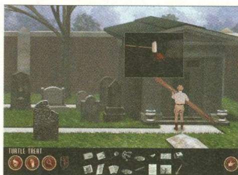


Der Mechanismus zur Öffnung des Panzerschrankes ist einsatzbereit

mußte ich erst die Nadel, mit welcher der Edelstein am Korken befestigt war, unter dem Mikroskop betrachten. Dort waren die Worte »Ti« und »Xe« vermerkt, die rückwärts gelesen »Exit«, also Ausgang, ergeben. Ein Blick auf das Periodensystem zeigte mir die Atomgewichte 22 und 54, oder 4522 rückwärts gelesen. Nachdem ich diese Zahlen auf den Knöpfen eingestellt hatte, öffnete sich der Ausgang zu einem dunklen Tunnel, der in einem Blumenbeet im Schloßgarten endete.

Neben dem Garten befand sich der Friedhof mit dem Mausoleum des alten Barons, und ich erfuhr vom Gärtner, daß der alte Baron Angst davor hatte, lebendig begraben zu werden. Deshalb hatte er auch die Klingel am Mausoleum anbringen lassen, und sobald der Gärtner die Klingel hören würde, sollte er das Grabmal öffnen. Da mich Menendez' Brief vermuten ließ, daß der Baron einen Hinweis auf Master Lus Geheimnis mit ins Grab genommen hatte, mußte ich einen Weg finden, um die Schelle zu betätigen.

Mit Hilfe der Klappleiter schaute ich ins Innere des Grabmals und sah dort einen Holzbalken, über den das Seil zur Klingel verlief. Ich selbst würde dort nicht herankommen und außerdem könnte der Gärtner sehen, daß ich die Glocke betätigen würde. Aber möglicherweise könnte Feng Lis Schildkröte das Seil bewegen, und so flog ich zurück nach New York, wo



Feng Lis Schildkröte ist auf dem Weg zum Klingelseil

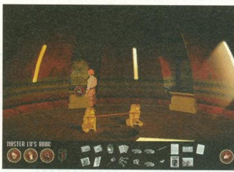
ich diese tatsächlich in ihrem Terrarium fand. Außerdem konnte ich bei der Gelegenheit gleich die Banknote und die Briefmarke im Schaukasten plazieren. Nachdem ich neben der Schildkröte noch das Futter eingesteckt hatte, flog ich zurück zum Schloß des Barons, wo allerdings der Gärtner die Leiter in Beschlag genommen hatte. Ich schaffte es jedoch, ihn abzulenken, indem ich den Busch im Schloßgarten, den er vorher sorgfältig beschnitten hatte, mit meinen Händen in Unordnung brachte und ihn darauf ansprach. Anschließend konnte ich die Holzbohle und die Harke vom Arbeitsplatz des Gärtners nehmen, sie über die zwei Urnen vor dem Mausoleum legen und so als Trittbrett benutzen. Mit der Harke konnte ich das Schildkrötenfutter hinter dem Klingelseil plazieren und setzte die Schildkröte auf die Holzbohle im Mausoleum ab, wo sie sich sofort in Richtung Futter auf den Weg machte. Rasch beseitigte ich alle Spuren, verließ den Friedhof und konnte so den Gärtner täuschen, der das Grab öffnete und voller Panik wegrannte, als er das Seil zur Klingel in Bewegung sah. So konnte ich ungestört im Grabmal umhergehen und fand in einem Kasten den Schlüssel zu Master Lus Tafel. Feng Lis Schildkröte schickte ich per Post zurück nach New York, ich machte mich auf den Weg nach Sikkim.

◆ Sikkim

In Sikkim nahm ich zuerst die Broschüre über Gebetsmühlen mit aus dem Posh Office; dann machte ich mich auf den Weg zum Tempel des verborgenen Weges, wo sich weitere Informationen verbergen sollten. Mit Hilfe des Bandes der Zigarre aus Baron von Seltsams Schloß gelang es mir, mich bei dem Mönch, der das Tor zum Tempel bewachte, als Mitglied des Tempels auszugeben. Ich erfuhr, daß sich Master Lu vor langer Zeit im Tempel aufgehalten hatte und vor kurzer Zeit noch zwei Mönche bei einem Überfall auf den Tempel getötet wurden. Der Zugang zum verborgenen Weg war jedoch nicht von ihnen entdeckt worden.

So ging ich zum Tempel und mußte zunächst fünf Gebetsmühlen den richtigen Mönchen zuordnen. Der Mönch rechts außen an der Südseite suchte das Gebet der Weisheit, der zweite Mönch von links an der Ostseite das Gebet der Gelassenheit, der erste Mönch von links an der Nordseite das Gebet des Friedens, der Mönch rechts außen an der Nordseite suchte das Gebet der Einsicht und der zweite Mönch von rechts an der Westseite das Gebet der Wahrheit. Anschließend konnte ich zum Mönch links außen an der Nordseite des Tempels gehen, da dieser nach den Aussagen der anderen Mönche die längste Zeit im Tempel verbracht hatte. Er erklärte mir, daß ich jetzt für den Weg der Erleuchtung bereit sei; so betrat ich die nun geöffnete zweite Zelle an der Westseite des Tempels.

Dort fand ich mich in einem Labyrinth wieder, in dem ich sowohl zwei Artefakte als auch einen Raum mit einer Leiter vorfand. Zum ersten Artefakt, einem Meißel, gelangte ich vom Eingang aus auf folgendem Weg: O-N-O-O-S-W-S-O-O. Das zweite Artefakt, einen Weihrauchhalter erreichte ich vom Eingang aus über O-N-O-O-O-N-O-O-N-W-W-N-N-W-S-S-W-S-W-W-S-W-N-W-S-W-S-O-S-W-W-N-N-N-N-O-O-N-N-N-NO-O-O-O-O-O-S-O-N-O-S. Von dort aus führte der Weg über N-W-S-W-W-W-S-S-W-S zur Leiter, die ich mit Hilfe des Seils herunterziehen konnte.



Im Innern der Kuppel finden sich weitere Hinweise von Master Lu

Die Leiter brachte mich in eine Kuppel, in der sich weitere Aufzeichnungen von Master Lu in Chinesisch und Sikkim befanden, die ich natürlich sofort in mein Notizbuch übertrug. Wieder im Posh Office verschickte ich die beiden Artefakte nach New York und verfasste ein Radiogramm für Mei Chen, in dem ich sie bat, die chinesischen Schriftzeichen zu übersetzen. Mein Weg führte mich anschließend nach Peru.

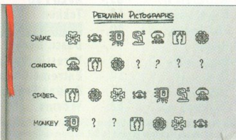
◆ Peru

Leider stellte sich nach meiner Ankunft heraus, daß Professor Menendez ermordet worden war und mir somit nicht mehr helfen konnte. Ich schaute mir das Posh Office mit seinen zahlreichen Papageientauchern an und erfuhr von Ernie, was es mit diesen und der merkwürdig geformten Uhr auf sich hatte. Außerdem fertigte ich noch eine Skizze der Stele in der Ecke des Office an.

Anschließend machte ich mich auf den Weg zur versunkenen Inka-Stadt Mocha Moche. Nach einer halsbrecherischen Überquerung einer Schlucht über einen alten Baumstamm traf ich in den Ruinen von Mocha Moche auf Emilio Menendez, Professor Menendez' Neffe, der damit beschäftigt war, rücksichtslos nach wertvollen Gegenständen zu graben. Ich schaffte es, ihm einen Schrumpfkopf für 400 Inti abzukaufen und versuchte, seine Schaufel und die Leiter gegen den Romanov-Edelstein einzutauschen. Dieser Edelstein erwies sich wirklich als unglücksbringend: Menendez, der die Gegenstände nach Erhalt des Steins nicht herausrücken wollte, hackte sich mit der Schaufel ein paar Zehen ab und machte sich auf den Weg zurück, um einen Arzt aufzusuchen. Er rutschte jedoch vom Baumstamm ab und stürzte in die Schlucht. Im Geröllhaufen neben dem von ihm geschaufelten Loch entdeckte ich ein peruanisches Kinderspielzeug, das ich für das Odditorium einsteckte.

Auf dem Weg zu den Hauptruinen fand ich eine weitere Stele, die ich, wie schon die erste im Posh Office, in meinem Notizbuch skizzierte.

Oberhalb des Skeletts auf dem Turm sah ich in einer Nische einen Gegenstand, den ich jedoch nicht genauer erkennen konnte. Dafür fand ich auf der ersten Terrasse ein paar Weinranken, die sich zu einer langen Ranke zusammenknoten ließen. Ich machte mich an den Aufstieg zum Turm und entdeckte ein verwittertes Tor, hinter dem sich wohl das Objekt oberhalb des Skeletts befinden würde. Es ließ sich jedoch mit keinem meiner Hilfsmittel öffnen. An der Spitze des Turmes angekommen machte ich einen Versuch, mich an den Ranken zur Nische herabzulassen, was jedoch an der Reißfestigkeit des Gewächses scheitete. Ich brauchte etwas Stabileres, und mir kam sofort das Seil über der Schlucht in den Sinn. Wenn man es gegen die Ranken austauschen könnte...



Die Symbole der dritten Reihe öffnet den Zugang zum Observatorium

Ich befestigte das eine Ende der Ranken an der Spinnenstatue und warf das andere auf die gegenüberliegende Seite der Schlucht. Dort wickelte ich das lose Ende um den Baum und warf es zurück Richtung Statue, wo ich es ebenfalls festmachte. Anschließend konnte ich das Seil lösen, ebenfalls auf der anderen Seite, und es dann anschließend einstecken. So gerüstet machte ich mich erneut auf den Weg zum Turm. Nachdem ich die Leiter mit dem Seil verbunden hatte,


Das Sonnenlicht bringt es an den Tag

fixierte ich diese Konstruktion mit dem Altarpfahl und konnte so den Gegenstand in der Nische erreichen, der, wie sich herausstellte, ein Totenschädel aus Kristall war. Ich packte das Seil und die Leiter wieder ein und betrat das Observatorium links auf der Terrasse. Die zum Öffnen der Tür notwendige Kombination konnte ich mit Hilfe meiner Aufzeichnungen ermitteln: In jeder Reihe wiederholte sich eine Abfolge von Symbolen. Von den verschiedenen Möglichkeiten erwies sich eine Reihe, die mit einem »Tannenbaum« begann, als die richtige, um die Tür zu öffnen. Im Inneren des Tempels fand ich eine Statue, worauf ich den Kristalltotenkopf plazierte.

Ich steckte die Schaufel in die Öffnung im Getrieberad, das sich im Sockel der Statue befindet. Durch diesen improvisierten Hebel gelang es mir, das Rad zu bewegen und die Öffnung in der Kuppel des Observatoriums so auszurichten, daß das einfallende Sonnenlicht den Totenkopf als Prisma nutzte. Dadurch strahlten die Symbole an der Wand in den verschiedensten Farben. Diese Farben notierte ich mir unter den Symbolen in meinem Notizbuch. Mit dem Totenschädel machte ich mich auf den Weg zurück nach Lima, wo ich den Schrumpfkopf, das Spielzeug und den Kristallkopf an Feng Li schickte. Anschließend buchte ich einen Flug zu den Osterinseln.

◆ Osterinseln

Auf den Osterinseln angekommen fiel mein erster Blick auf eine Ausgrabungsstätte, in der sich jemand zu befinden schien. Nach einem kurzen Gespräch wurde mir klar, daß die attraktive Frau wohl Professor Twelvetrees sein mußte, deren Name schon in der Halle der Klassiker in Peking gefallen war. Sie erzählte mir, daß sie auf der Suche nach Holztafeln in einer Eingeborenensprache namens »Rongorongo« sei, die sie auch auf Master Lus Tafel in Peking gesehen hatte.

Sie führte mich zur »Bucht des Wächters« und erzählte mir von einer alten Frau, die davon spreche, daß demjenigen, der die Statue des Wächters wieder sehend machen könne, ein Geheimnis offenbart werden würde. Ich redete natürlich mit der alten Frau und erfuhr von ihr, was es mit der Statue auf sich hatte. Am Strand fand ich außerdem ein Stück Treibholz, das sich als Hebel eignete, und ein anderes Stück, das wie ein Papageientaucher geformt war.

Zurück an der Ausgrabungsstelle stellte ich fest, daß Twelvetrees verschwunden war, und so konnte ich ungehindert die Notiz und den Pfosten sowie das zerissene Hemd der Professorin einstecken. Im Geräteschuppen befand sich ein Generator, dessen Startleine ließ sich ebenfalls für spätere Zwecke mitnehmen. Mit Hilfe des Hemdes konnte ich das Auge der großen Statue entfernen und machte mich wieder auf den Weg zur Bucht. Dort gelang es mir, mit dem Treibholz und dem Pfosten die Statue des Wächters wiederaufzurichten. Das rechte Auge der Statue war jedoch nicht mehr vorhanden, und so mußte ich mich erneut auf die Suche begeben.

Ich erinnerte mich an die Uhr im Posh Office in Lima, und es gelang mir, diese gegen den hölzernen Vogel einzutauschen. Zurück in der Bucht präsentierte ich die beiden Augenteile der alten Frau, und diese setzte sie mit meiner Hilfe in die Statue ein.


Die Statue in der Bucht des Wächters verbirgt ein Geheimnis

Dabei entdeckte sie in einer kleinen Höhle im Felsen die Gebeine eines Vorfahren und verschwand, um diese zu begraben. Vorher deutete sie jedoch noch an, daß sich noch etwas Wertvolles in der Höhle befinden würde. Mit Samantha Twelvetrees Hilfe konnte ich die »Schätze« bergen: eine Art Karte aus Stöcken und Muscheln sowie ein Horn aus Walknochen. Beim Fallen hatte Samantha ihr Feuerzeug verloren – auch dieses sammelte ich zur späteren Verwendung erst einmal ein.

Ich machte mich auf den Weg zum alten Steinbruch links von der großen Statue und entdeckte, daß gewisse Symbole auf den Felsen mit denen auf der »Karte« übereinstimmten. N-O-N-N-N führte mich zum in der Karte mit »X« gekennzeichneten Platz: einem roten Felsen mit einem davorliegenden grauen kleineren Stein. Dieser ließ sich allerdings nicht ohne weiteres bewegen, ich mußte erst zurück zur Bucht, um dort das mit der Starterleine verschlossene Horn mit Wasser zu füllen und das Wasser anschließend auf den getrockneten Lehm neben dem grauen Felsen auszugießen. Anschließend konnte ich den Stein wegwälzen und stieß auf eine Tafel, auf der sich Rongorongo-Schriftzeichen befanden, die ich in mein Notizbuch übertrug.


In Deckung – mit Benzin ist nicht zu spaßen!

Natürlich wollte ich Professor Twelvetrees die Tafel sofort zeigen, aber als ich zur Ausgrabungsstätte zurückkehrte, mußte ich feststellen, daß sie inzwischen Besuch bekommen hatte: Die beiden Schurken, die mich schon in Ägypten bedrängt hatten, waren mir auf den Fersen geblieben. Sie hatten Samantha an einen Pfahl gefesselt und »verhörten« sie gerade. Ich mußte mir unbedingt etwas einfallen lassen, um die beiden Männer auszuschalten.

Ich kletterte durch das Fenster in den Generatorschuppen und verband die Schnur, die am Türknauf befestigt war, mit der Zündkerze, die ich zuvor mit dem Zündkerzenschlüssel gelockert hatte. Ich plazierte Twelvetrees Feuerzeug unter dem Benzintank und rüttelte an den Stromkabeln, um die Aufmerksamkeit der Gauner zu erlangen. Ich sprang aus dem Fenster – keine Sekunde zu früh, die Hütte flog in einer gewaltigen Explosion auseinander, nachdem die Verbrecher die Tür geöffnet und damit die »Bombe« gezündet hatten.

Ich befreite Samantha und berichtete ihr von meinem Fund. Sie konnte ihre Begeisterung nur schwer bändigen: Wie es schien, hatte ich den Schlüssel zur Übersetzung der Rongorongo-Sprache entdeckt. Ich gab ihr die Tafel, verabschiedete mich und machte mich auf den Weg zurück zum Posh Office. Nachdem ich das Horn und die Karte Richtung Odditorium auf den Weg geschickt hatte, machte ich mich auf die Reise zurück nach Peking, wo es galt, die letzte Etappe des Abenteuers zu bestehen.

◆ Peking, 2. Besuch

Bereits im Posh Office traf ich auf Mei Chen, die mir von den Bemühungen der Japaner berichtete, das Grab des Kaisers zu finden. Noch waren unsere Aufenthaltsgenehmigungen gültig, aber die Japaner taten bereits alles, um sie zurückzuziehen. In der Halle der Klassiker angelangt fanden wir den Priester tot auf dem Boden liegend, der Wächter war verschwunden. Bei Master Lus Tafel benutzte ich den Schlüssel aus Baron von Seltsams Grab, um meine Notizen zu vervollständigen und erhielt so die vollständige Anleitung, um das Grab zu öffnen.

Genau in diesem Augenblick trat Kuang ein, einer



Endlich gelöst: Das Rätsel von Master Lu.

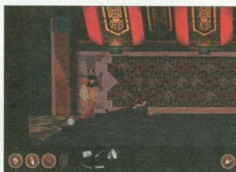
der beiden Schurken, die offenbar die Explosion auf den Osterinseln überlebt hatte. Er riß die Seite mit den Aufzeichnungen aus meinem Notizbuch und ließ Mei Chen und mich mit seinem hünenhaften Kollegen Shen Guo zurück, der mir alles abnahm, was ich bis zu diesem Zeitpunkt gesammelt hatte. Mei Chen gelang es jedoch, sich an ihn heranzuschleichen, ihm mit einem beherzten Karatetritt die Waffe aus der Hand zu schleudern und ihn in einen Kampf zu verwickeln. Nun lag es an mir, Mei Chen aus der Bredouille zu helfen. Zuerst kümmerte ich mich allerdings um die Pistole, die in einem Leuchter gelandet war und sich dort unkontrolliert entlud. Ich deckte ihn mit dem Gong aus dem Hallenvorhof ab und sah mir dann die Steintafeln in Master Lus Halle etwas genauer an. Die Steinquader auf der rechten Seite waren wackelig, und es gelang mir, sie wie eine Reihe von Dominosteinen umzustoßen und Shen Guo unter ihnen zu begraben. Mit Hilfe des Gongklöppels konnte ich mein Notizbuch aus den Trümmern herausfischen. Leider war nichts mehr im Buch zu erkennen. Ich wußte mir mit einem Stück Kohle zu helfen: über die Seite nach der Lösung gerieben, wurden so die durchgedrückten Symbole und Buchstaben wieder sichtbar. Ohne Zeit zu verlieren, machten wir uns auf den Weg in die Sian-Provinz.

◆ Das Grab des Kaisers

Der Taxifahrer setzte uns an einem Bauernhof in der Nähe des ungefähren Standortes des Grabes ab. Von dem Bauern erfuhren wir, daß eine große Anzahl von Japanern die gesamte Umgebung buchstäblich umgraben würde. Ich sah mich etwas auf dem Anwesen um und entdeckte einige Terrakottafiguren neben dem Haus. Der Bauer meinte daraufhin, daß er diese in seinem Keller gefunden habe. Ich kaufte ihm seine Schaufel ab und betrat den Keller, wo ich hinter einem Sack Reis einen Arm aus Terrakotta freilegen konnte. Als ich diesen herauszog, entstand ein Loch in der Wand, das aber zu dunkel war, um Einzelheiten dahinter auszumachen. Vom Farmer erhielt ich sein einziges Streichholz und kehrte mit Mei in den Keller zurück.

Ich entzündete das Streichholz und hatte gerade einen ersten Blick in das Loch geworfen, als die Flamme an meinen Fingern angelangt war. Ich ließ das Streichholz fallen, und durch einen unglaublichen Zufall landete es in einem Leuchter, der mit Öl gefüllt war und mit zahlreichen anderen Leuchtern verbunden war. Mei und ich kletterten durch das Loch und fanden uns in der Vorhalle der Grabes des Kaisers wieder.

Im vierten und fünften Gang stießen wir auf Soldaten aus gefärbtem Terrakotta, die ich nach den Anweisungen Master Lus bewegte (den fünften blauen Soldaten drücken, den ersten roten ziehen). Aus dem fünften Gang nahm ich außerdem einen Holzbalken mit. Östlich von den fünf Gängen befand sich eine zweite Vorhalle mit einem großen Tor aus Jade, das sich durch unsere Manipulationen an den Statuen geöffnet hatte. Von den Fußspuren und dem Loch in der Decke zu schließen, war bereits jemand vor uns hier eingetroffen. Ich nahm die beiden Schilde der Soldatenstandbilder und den kleinen Holzpflock vom Fußboden mit und betrat mit Mei Chen den Gang hinter dem Tor. Dort sahen wir Kuangs Körper, durch-



Kuang war nicht vorsichtig genug und wurde von den Pflöcken durchbohrt

bohrt von zahlreichen Holzpflöcken, die wohl von einem Sicherungssystem abgefeuert worden waren. Mir fiel wieder der Streitwagen ein, den wir im zweiten Gang gesehen hatten und schob ihn von dort in den Gang hinter dem Tor. So diente er Mei und mir als Feuerschutz und wir konnten uns unbehelligt ans andere Ende des Ganges bewegen. Hier versperrte uns ein weiteres Tor den Weg, das ich jedoch mit der Kurbel vom anderen Ende öffnen konnte. Ich fixierte die Kurbel mit dem kleinen Holzpflock, das Tor selbst konnte ich so mit dem Holzbalken blockieren und wir betraten die nächste Halle.

Jetzt galt es, eine Brücke zu überqueren, die drehbar gelagert war und so nicht ohne Tricks überquert werden konnte. Ich schwenkte die Brücke, so daß ein Loch an deren Rand sichtbar wurde, in das ich die Schaufel steckte und anschließend die Brücke zu mir herunterdrehte. Auf der anderen Seite befand sich ein weiterer Anschluß für eine Kurbel: ich gab Mei den Hebel, stellte mich als Gegengewicht auf mein Ende der Brücke und signalisierte Mei, an das andere Ende zu gehen. Ich drehte die Brücke wieder ein Stück nach oben, nahm die Schaufel und drehte die Brücke so, daß die Öffnung auf Meis Seite lag. Wir hatten herausgefunden, daß mit der Kurbel ein Zapfen unterhalb des Rands der anderen Seite herausbewegt werden konnte. Dieser Zapfen paßte genau in das Loch in der Brücke und sicherte diese nun gegen jede Bewegung ab. So konnte auch ich gefahrlos die andere Seite erreichen, von wo aus wir geradewegs in die Grabkammer des Kaisers gehen konnten.



Mit einem Trick kann Ripley »auf dem Wasser gehen«

Dieser eindrucksvolle, domartige Raum war mit merkwürdigen Kanälen aus Quecksilber durchzogen und auf seinem Fußboden war ganz China in einer Miniaturausgabe nachgebaut. Ein Weg führte uns an einen kleinen See aus Quecksilber, auf dessen anderer Seite das Mausoleum des Kaisers stand. Ich konnte den See mit den beiden Schilden überqueren und betrat das Grabmal des Kaisers. Dort entdeckte ich vor dem Sarkophag das Objekt, für das ich all diese Strapazen auf mich genommen hatte: das Siegel des Kaisers. Ich nahm es mit, um es so vor dem Zugriff der Japaner zu bewahren.

Kaum hatte ich es in meiner Kiste verstaut, bewegte sich die Halterung des Siegels und löste Master Lus letzen Schutzmechanismus aus: Das Mausoleum und mit ihm das ganze Grab begann sich mit Quecksilber zu füllen.

Ich stürmte zurück zu Mei, um mit ihr das Grab zu verlassen, als sich uns plötzlich ein alter Bekannter in den Weg stellte: der junge Baron von Seltsam. Gar nicht seltsam war die Waffe, die er auf uns richtete und die Übergabe des Siegels forderte: Mit dessen Hilfe wollte er die Unruhen in Asien dazu nutzen, um Herrscher über den Orient zu werden.

Ich ließ das Siegel in einen leeren Kanal fallen, von Seltsam sprang augenblicklich hinterher, um es wiederzuholen. Er wurde aber, Sekunden nachdem er es in den Händen gehalten hatte, von einem Strom aus Quecksilber weggefegt. Mei und ich setzten unsere Flucht aus dem Grab fort und machten uns auf den Rückflug nach New York. Während wir noch einmal die Geschehnisse der vergangenen Tage Revue passieren ließen, hörten wir mit einem Mal dumpfen Geschützdonner: anscheinend wurde unser Zeppelin beschossen. Ein Treffer der mit Wasserstoff gefüllten Hülle würde unser Ende bedeuten... **(ro)**

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9^{00}–18^{00}, Sa. 10^{00}–14^{00} Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00},
Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
AL QADIM 3,5"	24,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	**24,90**
DELTA –V– 3,5"	35,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONS LAIR	24,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	**49,90**
EARTH SIEGE KOMPL. DT.	29,90
FIRE & ICE 3,5"	24,90
FS 5.0/5.1 SCENERY HONG KONG KOMPL. DT.	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	9,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	24,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	19,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	19,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	29,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	49,90
SUBWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	49,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
W O L F 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER DT. HANDBUCH	89,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	**99,90**
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	39,90
3D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	85,90
7TH GUEST DT. ANL.	24,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	**14,95**
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	69,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AIR POWER KOMPL. DT.	**49,90**
ALBION KOMPL. DT.	89,90
ALIEN VIRUS *	99,90
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE –	79,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	45,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	**29,90**
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK 3 KOMPL. DT.	**89,90**
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION	89,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	89,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. *	89,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	49,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	29,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	89,90
BATMAN FOREVER DT. ANL. *	99,90
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	69,90
BATTLEISLE INCL. DATA 1 & 2+ PANZERGENERAL DV	39,90
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
BATTLEISLE 3 -SCHATTEN DES IMPERIUMS- K.D.	**85,90**
BATTLE RACE DT. ANL.	**89,90**
BATTLE TEAM CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DT.	**79,90**
BIING! KOMPL.DT.	69,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	**85,90**
BITMAP-BROTHERS COMPILATION INKL. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	59,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	**65,90**
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	85,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	69,90
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURN CYCLE DT. ANL.	89,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	49,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	**29,90**
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
CARRIER STRIKE FORCE KOMPL. DEUTSCH	89,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CD 4 COLLECTION INKL. ZOOL 2 / LOTUS 3 / -SPACE CRUSADE / PREMIERE MANAGER 2	29,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	79,90
CIVILIZATION	35,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- *	89,90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	69,90
COCKTEL KID COLLECTION inkl. WOODRUFF & SCHNIBBLE, INCREDIBLE MACHINE, ADI MATHE, ADI DEUTSCH	**79,90**
COLONIZATION KOMPL. DT.	49,90
CONQUER DT. ANL.	**79,90**
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	49,90
COMAND & CONQUER ENGLISCHE VERSION	89,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	89,90
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	85,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD *	99,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	85,90
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING– KOMPL. DT. *	**89,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	29,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	**35,90**
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG *	69,90
DER CLOU INKL. PROFI SCENERY KOMPL. DT.	29,90
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	**69,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	39,90
DESERT STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	99,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	49,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**69,90**
DREAMWEB	29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90

CD-ROM-GAMES

DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL *	59,90
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –	69,90
ENDORFUN DT. ANLEITUNG	59,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	79,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	45,90
EXTREME PINBALL *	**79,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	**29,90**
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	99,90
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	39,90
FANTASY FEST COLL. INC. DUNGEON HACK/ STRONGHOLD/-UNLIMITED ADVENTURES/ FANTASY EMPIRE	39,90
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**85,90**
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	49,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 INKL. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY HAWAII	49,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT. *	**99,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY –	95,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	29,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	**79,90**
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	49,90
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	39,90
FX FIGHTER	45,90
GABRIEL KNIGHT 2 – BEAST WITHIN – *	**85,90**
GADGET	89,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GONE FISHIN	**39,90**
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT. *	**89,90**
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	89,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	**89,90**
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
H E L L KOMPL. DT.	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	85,90
HEXEN DT. ANL.	79,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	49,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	39,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	35,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	**79,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DT.	99,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	**85,90**
INFERNO	24,90
IRON ASSAULT	29,90
IRON HELIX DT.HANDB.	22,90
ISHAR TRILOGY 1-3	29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JOHNNY MNEMONIC DT. ANL.	**59,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT. – JEWELCASE –	**59,90**
KIYEKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	9,95
KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KNIGHTS OF XENTAR KOMPL. DEUTSCH	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	**35,90**
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEMMINGS 1&2	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 INKL. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD *	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	**35,90**
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	**69,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
MAGIC CARPET INKL. HIDDEN WORLDS K. DT.	59,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	99,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MARCO POLO KOMPL. DT.	59,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	**79,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	35,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	**44,90**
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEGA RACE	24,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	**49,90**
MILLENIA – ALTERED DESTINIES – KOMPL. DT. *	**69,90**
MISSION CRITICAL DT. ANL.	89,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	**79,90**
MORTAL COIL DT. ANL.	**79,90**
MYST KOMPL. DT.	59,90
NAPOLEONICS INKL. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT.]	89,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANL. *	**85,90**
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NETWORK A4 KOMPL. DT.	85,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS	34,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	**99,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90

CD-ROM-GAMES

NORTH & SOUTH	19,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
PANIC IN THE PARK DT. ANL.	69,90
PANZERGENERAL DT. HANDB.	**29,90**
PANZERGENERAL 2]	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II	**39,90**
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	89,90
PHANTASMAGORIA	85,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT. *	**79,90**
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	69,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
PLAYER MANAGER 2	65,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. *	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	**79,90**
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (VIRGIN)	**54,90**
POWER PACK INKL. MAD TV / RANTRAINER / DER PLANER KOMPL. DT.	69,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	29,90
POWER UP COMPIL. INKL. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	49,90
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH	79,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT PARADISE DT. ANL.	**89,90**
PROJECT TODESPLADDE	7,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	**69,90**
PSYCHO PINBALL	**39,90**
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATE	29,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	**39,90**
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	**79,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE	34,90
RAVENLOFT INKL. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	**29,90**
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF.	**85,90**
RED GHOST KOMPL. DT.	89,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION	24,90
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU DT. ANL.	99,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	24,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWAR DT. ANL.	29,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	**35,90**
SEELENTURM KOMPL. DT.	**79,90**
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	24,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	**79,90**
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHANGHAI 2 – GREATEST MOMENTS – KOMPL. DT.	**89,90**
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH]	89,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SHIVERS DT. ANL.	**79,90**
SHOCKWAVE (WIN 95) DT. ANL.	**89,90**
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	39,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. *	**85,90**
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.	**89,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL KOMPL. DT.	119,90
SIM BOX INCL. DER PLANER, MAD TV, – RAN TRAINER KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	**49,90**
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM ISLE – MAXIS –	79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	69,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SKAPHANDER – DER AUFTRAG – KOMPL. DT.	**59,90**
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	**29,90**
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	**69,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	49,90
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	69,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	29,90
STAR RANGERS DT. HANDB.	**59,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	139,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	**99,90**
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARLORD KOMPL.DT.	29,90
STEEL PANTHERS – SSI –	89,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	**99,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
SU-27 FLANKER	69,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL. DT.	**29,90**
SUPERKARTS	34,90
SUPER TETRIS PLUS 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	35,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	79,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	34,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEK-WAR DT. ANL.	**79,90**
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	69,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	99,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	**99,90**

CD-ROM-GAMES

THE DIG – LUCAS ARTS – DT. ANL. / UP DATEF.	79,90
THE HIVE WIN/95	65,90
THE RAVEN PROJECT DT. ANL.	89,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT. *	**89,90**
THUNDERSCAPE – SSI –	89,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL.	**59,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	**29,90**
TOP GUN – FIRE AT WILL – KOMPL. DT. *	109,90
TORINS PASSAGE KOMPL. DT.	**79,90**
TORNADO INKL. OPER. DESERTSTORM	19,90
TOTAL DISTORTION	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL	**89,90**
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	65,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	**85,90**
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON inkl. LÖSUNG DT.HANDB.	**49,90**
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	**29,90**
VIRTUAL KARTS KOMPL. DT. *	**99,90**
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**89,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	79,90
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D. *	79,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. HANDBUCH	24,90
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL STARS DT. ANL. *	79,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	69,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE / – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VAYAGE I	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	**29,90**
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	**DM 5,99**
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	69,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT.	**109,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	39,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	99,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	75,90
WWF WRSTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95)	99,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	**39,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	79,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.]	**79,90**
ZONE RAIDER DT. ANL.	**69,90**
ZOOP DT. ANLEITUNG	69,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

3 D GAME CREATION SYSTEM KOMPL. DT.	99,90
ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95)	**99,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	**89,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	89,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS –	49,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	**39,90**
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DIE PRINZEN – INTERAKTIVE –	65,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 3 D ATLAS / WIN 95 DT. ANL.	**109,90**
ENCARTA WORLD ATLAS 96	**109,90**
FORREST GUMP – MUSIC, ARTISTS & TIMES –	**69,90**
GOETHE IN WEIMAR KOMPL. DT.	**79,90**
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HAYDN – AUF DEN SPUREN VON – KOMPL. DT.	59,90
KON-TIKI INTERAKTIV (THOR HEYERDAHL) K.D.	65,90
LANGENSCHEIDTS SPRACHENKALENDER ENGL. 96	**29,80**
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MONEY LINE INT. BÖSENANALYSE KOMPL. DT.	44,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	**99,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PATCHWORK 1/96 KOMPL. DT.	**39,90**
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
TELE INFO CD (33 MIO. deutsche Telefonanschlüsse)	**39,90**
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90
WIE EIM MULITMEDIA-PC FUNKTIONIERT K.D.	45,90

PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	239,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	219,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	279,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	499,00
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR	99,95
JOYSTICK SUNCOM FX 3000	119,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	289,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	**239,90**
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	**259,90**
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	**199,90**
YAMAHA YST-M5 – STEREOLAUTSPRECHER –	**99,90**

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

DIE SETZEREI Wiedemann

2/1996

KOMPLETTLÖSUNG »ENTOMORPH«

KRABBEL-KRIEGER



Flink wie ein Kammerjäger hat sich Squire Warrick schon kurz nach der Veröffentlichung des neuesten SSI-Spiels durch Ameisenstädte, Spinnenhorte und Käfernester gekämpft.

Mit der Hilfe von Volker Oth aus Karlsruhe marschiert unser Held Squire Warrick durch sämtliche Regionen von Entomorph. Die Lösung stellt den effizientesten Lösungsweg dar, die einzelnen Aufgaben können manchmal auch in anderer Reihenfolge angegangen werden. Die Einstellung des Schwierigkeitsgrades hat nur Einfluß auf die Kämpfe. In den beiden einfachsten Schwierigkeitsstufen sind die Kampfzaubersprüche deshalb weniger entscheidend, als in der normalen oder schwierigen Version. Im Laufe der Handlung mutiert Squire in drei Stufen zum Käfer – was uns durchaus recht sein soll: Mit jeder Verwandlung wird unser Held kräftiger, zudem verfügt er über Fernkampf-Giftspucke.

Die erste Insel

Gleich zu Beginn werden wir von zwei Untoten angegriffen, die nach ihrem Ableben einen »Spell of Mana Bolt« zurücklassen. Reden Sie mit dem trauernden Mann, sammeln den Seeschwamm (bei den drei Krabben) auf und gehen nach einem weiteren Gespräch ins zweite Dorf im Südwesten. Unser kleiner Bruder bringt uns zum Geschichtenerzähler, von dem wir einen »Armor Spell« erhalten. So gerüstet können wir es mit den Fliegenmonstern aufnehmen, die gleich darauf das Dorf überfallen. Nachdem wir alle Mutrizzba getötet haben, lesen wir in der nördlich gelegenen Hütte das grüne Buch durch. Im Norden des Dorfes, in den Feldern, findet sich ein Amulett. Folgen Sie der davonfliegenden Krähe bis zum Kadaver einer Mutrizzba, deren Blut per Seeschwamm aufgesaugt wird. Nun fliegt die Krähe zum toten Schamanen, den man mit dem Blut zum Leben erweckt. Wir folgen dem Reanimierten, der ein kleines Ritual abhält, und sprechen nochmals mit dem Geschichtenerzähler. Am Landesteg treffen wir einen Mann, der uns bittet, seiner Cousine auf Phoros Blumen mitzubringen. Das machen wir gerne, und schnappen uns sein Boot in Richtung Phoros. Übrigens sollte man das Dorf nicht wieder betreten, wenn man einmal mutiert ist – der Kraken mag das gar nicht...

We are currently two and one-half days behind schedule, but we are attempting to bring it back on track.

▲ Die Adligen wollen die gesamte Inselbevölkerung unterjochen



◀ Bei den Spinnen hilft es, als Sklave markiert zu sein.

Saltmoon und erste Rebellenbasis

In der Nähe des Stegs befindet sich ein Rastraum, in dem man Lebenspunkte tanken kann. Das südlich gelegene, vernagelte Haus beherbergt einen Zombie nebst Mana-Trank. Im Norden des Dorfes befinden sich im mittleren Haus zwei Schriftrollen (lesen!) und eine Mooka-Statue. Oberhalb davon steht ein Baumstumpf, den Sie umhauen, um zu einer kleinen Insel zu gelangen. Dort wartet ein »Spell of Posion Dart« auf Sie. In einem Haus im Westen befinden sich Honigbienen – um an das süße Zeug zu kommen, müssen Sie blitzschnell rein und wieder raus, am besten durch einen Armor Spell geschützt. Im Südosten des Dorfes reden wir mit der Orchideensammelnden Aislynn. Darauf stiefelt unser Held in den Hauptkomplex, redet mit Baytha und gibt ihr die Blumen. Die weißgewandete Kolfinna (anreden, ihr folgen und dann nochmals ansprechen) verspricht uns die Staatsbürgerschaft von Phoros, sofern wir ein Spielzeug für ihren Enkel anschleppen. Fragen Sie jetzt den Bienenzüchter über das »Ziggurat of Petrusa« aus, bevor Sie dem Pfad nach Osten folgen. Die Spionin Cetina verrät uns nach dem zweiten Ansprechen das Versteck der Rebellen, außerdem liegt in ihrer Hütte ein »Spell of Aid«.

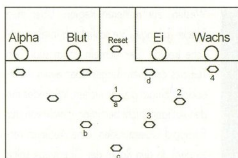
Verlassen Sie das Dorf über die Brücke im Osten, wandern bis zum grünen Schild und von hier nach Norden bis zum Aufzug der Rebellenbasis. Unten angekommen, wird mit jedem geschwafelt, der sich bewegt, und Nektar getrunken. Anschließend sammelt Squire einige Orchiden ein; insgesamt gibt es neun zu finden: Zwei bei der Zimmermannshütte (von der Dorfbrücke aus nach Norden laufen, ohne die Region zu wechseln), vier in der südlichen Inselregion und fünf in der mittleren Region. Laufen Sie jeweils bis dicht an eine Orchidee heran, weichen zurück und kappen dann blitzschnell das aggressive Gewächs. Nach der Sammelaktion holen wir uns aus der Höhle hinter dem weißen Schild einen Trank sowie das gesuchte Kinderspielzeug. Ins Dorf zurückgekehrt, überreicht man als echter Kavalier Aislynn eine Blume. Danach reden wir mit Kolfinna, die uns für drei Orchideen ein Glas Nektar schenkt. Als Gegenleistung für das Spielzeug bringt Sie uns die Hymne von Phoros bei. Jetzt können Sie getrost zu den Adligen gehen und im Zuge der Staatsbürgerschaftsformalität ein Glas Nektar zu sich nehmen. Zurück im

Urwald, finden wir beim orangefarbenen Schild (südwestlich vom weißen) eine Spionin, die uns beauftragt, den Thelydbau auszukundschaften.

Zweite und dritte Rebellenbasis

Dieser befindet sich im Norden der westlichen Inselregion. Wir durchsuchen zunächst die Häuser und finden ein Book of History. Im Haus, das den Eingang zum Bau darstellt, nehmen wir die Mooka-Statue und lesen die Scrolls. In den eigentlichen Bau wagen wir uns aber noch nicht, sondern kehren zur Rebellenbasis zurück – ja wo sind denn alle hingegangen? In Suliannas Raum liegt eine Schriftrolle, die uns einen Hinweis auf den Ort der neuen Basis gibt. Diese haben die Rebellen nördlich des großen Berges auf der mittleren Inselregion angelegt. Wir bekämpfen nach etwas Quasseln hier mutig den Jagtera-Angriff (entweder legt man den Hebel der Feuerfalle um oder verläßt immer wieder die Feuersperre, kehrt dann zurück und läßt die Rieseninsekten hineinlaufen). Zur Belohnung gibt's den »Spell of Healing« vom örtlichen Heiler. Man trägt Ihnen auf, mit einem Rebellen auf der ersten Ebene des großen Berges im Süden zu sprechen. Dieser weist uns den Weg zur Höhle der Keechda-Mongrels, wo wir im Augenblick noch nicht viel machen können. Im Dorf östlich des großen Berges finden wir eine weitere Mooka-Statue. In einem Haus wohnt ein Zombie, in einem weiteren drei Schatten. Schließlich finden wir noch einen Gelehrten, der uns die Tür zum Geschichtsbuch öffnet.

Jetzt kann man das dritte Camp von dem Hügel aus erreichen, der sich direkt hinter dem weißen Schild befindet. Zum Aufzug gelangen wir per nahegelegenem Teleporter. Unten nehmen wir die Feuerstelle in Betrieb, um das Eindringen weiterer Störenfriede zu verhindern. Der halb wahnsinnige Alte macht uns erst auf, wenn wir seinen Namen herausfinden: Er heißt Forfend, wie durch die Inschrift



Hier sehen Sie, welche Waben-Schalter Sie auslösen müssen, um im Bienenstock die Tore zu öffnen.

am einzig offenen Grab zu erfahren ist. Hinter den Türen schaut man sich den Teppich an und steckt die Münze ein. Die beiden Kinder sowie der Heiler erzählen Ihnen von einem Schatz in der zweiten Basis. Nachdem wir dort eine Orchidee auf Zeenenas Grab legen, erhalten wir den »Charm of Luck«. Als nächstes sollten Sie einen Abstecher in den Nordosten der mittleren Inselregion machen. Hier treffen Sie auf Sechdric, der Ihnen eine Tüte mit Waldameisen gibt und einiges über deren riesigen Verwandte, die Thelyds, erzählt. Seinen Kollegen lassen wir natürlich nicht frei.

Ziggurat und Bienenstock

Squire begibt sich zur Pyramide in der östlichen Inselregion und plumpst in vollem Gottvertrauen ins Innere. Dort tastet er sich vorsichtig am Rand entlang und legt eine Münze auf den Tisch. Jetzt kommt es auf die Auswahl der richtigen Antworten an (»The leash«, »Yes, it is time«, »I am the chosen« und »...cannot be questioned."), danach muß noch das Ritual abgehalten werden: »O Sting...«, »Lord of...«, »upon...«, »listen...«, »obey...« sowie »and summon...«. Berühren Sie nun erneut den Tisch und wählen »The Whip« als Antwort. Durch Angrapschen versetzen wir uns in die zwischenzeitlich hereingeflogene Riesenbiene und düsen zu deren Bau. Hier fliegt man zur nördlich gelegenen Tür und benutzt das Sprechrohr, worauf einem die Stockmutter einige Aufträge gibt. Zuerst sollen wir die alte Alpha-Biene töten, also bitten wir den Wächter, uns die Tür zu deren Gemach zu öffnen. Alpha ist schnell besiegt, danach läßt man sich die Tür zum »königlichen Blut« öffnen. Dieses saugt man mehrmals auf, bis sich der Bienentorso rot färbt. Wir spucken das Ganze in die offene Wabe neben dem Sprachrohr und töten den widerspenstigen



Diesen Giftpool im Ameisenhügel soll Squire Warrick säubern



An diese Stelle des Keechda-Schreins muß der Block geschoben werden

Wächter. Auf der Skizze sehen Sie, mit welchen Hexagon-Schaltern die beiden noch geschlossenen Tore geöffnet werden: Fliegen Sie die Punkte 1, 2, 3 und 4 ab, danach die Waben a, b, c und d. Als nächstes holt man sich ein Ei und legt es oben in die Wabe. Jetzt fehlt nur noch etwas Wachs, um die Brutzelle zu verschließen. Nachdem wir der Bienenkönigin die Auftragserfüllung durchgegeben haben, verlassen wir den Stock wieder. In der Pyramide bringt uns die Plattform nach oben, von wo wir zur südwestlichen Inselregion wandern. Dort bringt man den Schatten um die Ecke und schnappt sich die Statue, den Whirlwind-Spruch sowie den Leichnam. Dann kehren Sie zur Pyramide zurück und wiederholen die Beschwörung.

Im Stock geben wir unsere Großtat per Sprachrohr bekannt und dürfen in den nächsten Raum, wo wir abermals die Kommunikationsmittel nutzen. Um für die Königin den Mordfall zu lösen, spricht man entweder mit allen drei Verdächtigen und läßt seine Kombinationsgabe spielen, oder gibt gleich die folgenden Antworten: »Cleopid ist der Übeltäter«, »Blornids zweite Aussage ist falsch«, »Blornids dritte Aussage ist unwahr« und »Cleopids dritte Aussage stimmt«. Jetzt werden Sie endlich zur Königin vorgelassen, die Sie aber durchschaut. Sofort den Raum verlassen, abspeichern und nacheinander die drei Wachleute ausschalten. Sobald dann auch die Königin besiegt ist (auf Tuchfühlung gehen und die Kopfpartie bearbeiten!), den Stock verlassen und als Mensch zurückkehren. Nach dem Verzehr der gelben Substanz hinter der Königin werden wir zum ersten Mal verwandelt. Nach Verlassen des Raumes streunt man nach links, wo ein Schwarm von Nachwuchsbienen lauert. Schrittweise zurückweichen und einzeln abmurksen. Jetzt noch den Mutanten besiegen und den »Spell of Acid Bolt« schnappen.

Shrine of Great Mutrizzba

Folgen Sie dem Pfad nach Westen, der zur benachbarten Inselregion führt. Von hier geht es weiter nach Westen, zur mittleren Region. Über eine Brücke gelangen Sie schließlich in die westliche Region. Der Schrein ist im südlichen Teil des örtlichen Berges über einen rechteckigen Eingang zu erreichen. Wir reden mit den Adligen (nicht beleidigen, nicht von der Parnopid Queen reden, eine Audienz verlangen). In den Raum der Oberfliege sollte man schon mit maximalem Armor Spell gehen, da das Gespräch direkt in einem Kampf mündet. Zuerst das Gefolge erledigen, welches gleichzeitig als Schild vor den Zaubersprüchen dient, dann den Obermotz. Nach erfolgreichem Gemetzel essen wir den Nektar.

Verlassen Sie den Raum durch einen Geheimdurchgang in der linken Wand; im nächsten Zimmer findet sich ein »Ball of Poison« sowie ein »Spell of Haste«. Vom Gang lassen wir das Glas Nektar mitgehen und legen den Hebel um. Dann läuft man zum Anfang des Ganges zurück, schiebt den Stein auf die Bodenplatte und betätigt alle Hebel in der nun offenen Falle. Nach der Falle werden wir aus zwei Geheimgängen heraus angegriffen. Im oberen Raum finden Sie eine Mooka-Statue, im rechten einen Mana-Trank. Hier ist außerdem ein Durchgang nach rechts, wo wir beide Hebel ziehen und uns nach oben durch Sprüh- und Fliegenattacken durchschlagen. Im nach links abbiegenden Gang sollte man nicht auf die Bodenplatten treten und nach dem Korridor geradeaus durch die Wand marschieren. Im Parallelgang legen wir einen weiteren Hebel um, wodurch sich in der ersten Diele eine Öffnung zum Raum der Adligen auftut. Letztere locken wir über die Bodenplatten, wodurch sie relativ leicht zu besiegen sind. Jetzt können Sie noch die drei Statuen nehmen und den Schrein verlassen.

Nun läuft unser Held zum schwarzen Schild im Südosten dieser Inselregion und benutzt dort die eben gefundene Schriftrolle. Über die neu erstandene Brücke gelangt man zum »Spell of Web Walk«, woraufhin es zur mittleren Inselregion zurückgeht.

Keechda-Höhle

In der Mitte des Berges führt eine Treppe nach oben. Auf der ersten Stufe umrunden Sie den Berg nach Osten und Norden, bis Sie zu einem Eingang kommen. Gehen Sie in den leeren Schrein, verlassen ihn wieder und treten sofort ein zweites Mal ein. Die jetzt vorhandenen Hindernisse lassen sich einfach wegschieben. Dem ersten Keechda-Mongrel, Ouralou, geben wir uns als »Child of the hive« aus. Um eingelassen zu werden, muß man ihm den Honig aus Saltmoon aufdrängen, den er für Nektar hält. Der zweite Mongrel attackiert uns, beruhigt sich aber, nachdem man mit Ouralou gesprochen hat. Wir bedeuten letzterem, uns nicht weiter zu folgen. Knöpfen Sie sich in der Folge alle erreichbaren Räume sowie Teleporter vor und montieren jeweils die blauen Module ab, bis Sie vier Stück haben. Die immer wieder zufallende Tür bleibt auf, wenn man einen Klotz auf die Bodenplatte (siehe Bild) schiebt. Ein Stück weiter macht man mit Oochdar über das Sprachrohr einen Termin aus und nimmt diesen auch sofort wahr. Danach fragen Sie ihn über Maschinen und Module aus, kehren zu Oochdar zurück und sprechen mit diesem über die Module. Er gibt uns daraufhin den Schlüssel zum Tube-Maze.

Hier benutzen Sie zunächst den Teleporter links oben und finden einen Kopf sowie ein Modul. Nachdem Sie wieder in der Halle sind, nehmen Sie den Teleporter links unten. Im nächsten Zimmer wählen wir an den drei Schaltern (von oben nach unten) die Kombination raus, rein, rein und legen dann den Hebel um. Außerdem sollte man sich den Draht sichern, bevor man den oberen Teleporter betritt. Im folgenden Raum finden wir ein Modul und verschwinden mit dem rechtem Teleporter. Hier schieben Sie eine der Maschinen in die Funkenstrecke, worauf zwei weitere Module zugänglich werden. Wir nehmen jetzt den oberen linken Teleporter, legen den Hebel um, kehren zurück und betätigen auch hier den Schalter. Nun bringt uns der freigewordene obere rechte Teleporter an eine Stelle, wo wir den Griff umlegen und per Teleporter weitergelangen. In diesem Raum ist der Hebel blockiert, also nimmt man den linken Lift, der zum Zentralraum führt. Betätigen Sie hier den Knopf, kehren in den vorhergehenden Raum zurück (den Hebel umlegen) und dann in den Zentralraum. Die Trennwand ist jetzt unten und wir können die Blueprints nehmen.

Wir bringen Sabaruk den Kopf seines Vaters, der uns dafür Kristalle gibt. Über die freut sich Oochdar, der mit Ihrer Hilfe, dem Draht und den Blaupausen das letzte, kaputte Modul repariert (er braucht ein paar Minuten dazu). Haben Sie endlich alle neun Module beisammen, werden diese in die Great Machine im Südosten des Komplexes eingebaut. Jetzt kann man aus jeder Mooka-Statue einen sogenannten »Mookaluke« bauen – diese dienen zum Reparieren von Teleportern. Im Spiel kann man übrigens maximal sechs Mookalukes gebrauchen, absolut notwendig sind drei. Zurück im Irrgarten repariert man den nordöstlichen Teleporter, benutzt ihn und schnappt sich den Mana Charm. Durch die nördliche Tür verläßt unser Held den Schrein.

Wieder in freier Wildbahn suchen wir den Teleporter rechts vom großen Berg (über dem ersten Rebellenkamp) und teleportieren uns mit ihm auf die Spitze des westlichen Berges. Wir flicken den Teleporter

dort und kommen mit seiner Hilfe auf den östlichen Berg, wo der »Spell of Acid Rain« zu finden ist.

Tal der Spinnen

Eine Spinnenhöhle befindet sich im westlichen Berg in Bodenhöhe auf der rechten Seite. Im Westen der Höhle können wir per Web Walk über den Abgrund, schicken die Spinne zu ihren Ahnen und können daraufhin ein Glas Nektar und einen »Spell of Ice Missile« aufsammeln. Nach diesem Vorgeschmack wagen wir uns nun ins Tal der Spinnen. Der Eingang befindet sich links oben am eingesponnenen Dorf, das wir jetzt noch nicht näher untersuchen. Nachdem Sie sich aus dem Kokon befreit haben, reden Sie mit der Uthrax-Spinne. Bei der folgenden Inspektion ist Kämpfen sinnlos, lassen Sie sich zu den Sklaven bringen. Dort redet man mit der alten Uthrax, von der man sich beißen läßt. Alternativ erhält man die Sklavenmarkierung von dem blau gekleideten Mann. Reden Sie abermals mit ihm, um in einen Kokon gesteckt zu werden.

Als nächstes stehen Sie vor der T'Uthrax Mata – geben Sie sich möglichst ahnungslos und gehorsam. Dann nach Südosten laufen, die Spinne töten und nach Nordosten weitergehen. Hier mit dem eingesponnenen Mann reden – nach einigen Versuchen verrät er den Fundort eines Schatzes. Wir gehen jetzt zweimal nach Nordwesten und dann nach Nordosten, hier wartet wiederum die T'Uthrax Mata, allerdings in einer anderen Zeitstufe – die Gute hält sich nicht so ganz an den gewohnten temporalen Ablauf. Man sollte sie an den Teleporter erinnern, worauf man ihr Elite-Gütesiegel verpaßt bekommt. Kehren Sie zur ersten Oberspinne zurück, dann wieder zu der zweiten, und reparieren Sie dann den Teleporter. Dazu die südwestlich herunterhängenden Spinnweben als Leiter benutzen und nach Süden gehen. Im Nordosten der Region liegt ein sprechendes Skelett, das man mitnimmt.



Der König der Mutanten stellt sich zum Duell

Der Ameisenhügel

Mit dem Sack voller Waldameisen von Sechdric können wir halbwegs gefahrlos in den Bau marschieren. Wir gehen also in den Thelydbau zurück und in das halb vergrabene Haus. Drinnen alles mitnehmen bzw. lesen und den Korridor nach Norden nehmen. Der ersten Abzweigung und dann dem Weg nach Norden und Osten folgen. Im nächsten Raum das Tagebuch lesen und den Orb of Disclosure einstecken – ab jetzt sehen Sie die Pfade, denen die Riesenameisen folgen. In der Nordwestecke des Raums den Spalt aufreißen und den Krug zerstören – der eminent nützliche »Spell of Magic Barrier« ist nun in unserem Besitz. Per Teleporter zu einer weiteren Ameisen-Region springen.

Dort den Raum nach Westen verlassen und den Korridor in südliche sowie westliche Richtung nehmen. Sobald der Gang wieder nach Norden abbiegt, die nächste Abzweigung nach Westen benutzen. Gehen Sie an der zweiten Abzweigung nach Norden und durch die erste Tür nach Osten. Drinnen den Teleporter reparieren und damit zurück in die Spinnenschlucht springen. Über die Spinnweben im Nordwesten in die zweite Ebene klettern und mit der ersten T'uthrax Mata sprechen. Von hier nach Südosten und dreimal nach Nordosten zur nächsten Ansprechpartnerin klettern. Dieser versprechen wir, die Augen des Verräters anzuschleppen. Wieder nach unten steigen und die weiße Uthrax (die uns auch die Sklavenmarkierung verpaßt hat) um ihre Augen bitten. Nachdem die T'uthrax Mata die Augen hat, teleportiert sie sich weg. Jetzt können Sie wieder zum Ameisenbau zurückkehren.

Die Aufgabe ist nun, den giftgrünen Teich per »Ball of Posion« zu bearbeiten und sämtliche über den Bau verstreuten, monströsen Körperteile zu zerstören. Nachdem dies erledigt ist, kommt man an die Ameisenkönigin selbst heran. Benutzen Sie die Magic Barrier, und suchen Sie notfalls immer wieder hinter der Ecke Zuflucht – Sie haben beliebig lange Zeit für diesen Kampf. Sobald die Königin erledigt ist, wird durch Vertilgen des Gélee royale die dritte Verwandlung ausgelöst. Stecken Sie das Medallion ein, gehen Sie nach Westen und per Teleporter zurück in den Spinnenhort. Dort nochmal mit dem Mann in Blau reden und die Schlucht Richtung Nordosten verlassen.

Eingesponnene Stadt

Unsere nächste Station ist das Dorf südöstlich vom Spinnenbau, wo wir den Brunnen untersuchen. Der so befreite Geist des Skeletts bringt uns zu seinem Schatz, den »Spell of Lightning Bolt«. Wenn man den Geistern im oberen rechten Haus lange genug zuhört (wenn nach 30 Sekunden keiner mehr was sagt, kurz nach draußen gehen und wieder herein-

HIER SPIELT DIE ZUKUNFT

EIN SONDERHEFT VON PC PLAYER
In Zusammenarbeit mit MANIAC

CD PLAYER
1/96

DM 9,80
SFR 9,80 ÖS 75,-
LFR 238,- HFL 12,-

60 SPIELE-TESTS
Ridge Racer · Daytona USA
Need for Speed · Wipe-Out
Virtua Fighter · 3D Lemmings
Panzer Dragoon · NBA Jam
PGA Golf '96 · Tekken
Destruction Derby
Magic Carpet 2
Starblade
Bug

DIE BESTEN SPIELE-MASCHINEN
Hardware-Vergleich:
- Sega Saturn
- 3DO
- PC
- Sony Playstation

Erleben Sie Neues von der Spielefront!In CD PLAYER lesen Sie alles, was Sie über die Sony Playstation, Sega Saturn plus, 3DO-Geräte von Panasonic und Goldstar wissen müssen. CD PLAYER - das aktuelle Sonderheft von PC PLAYER - vergleicht die Hard- und Software der neuen High-End-Systeme kritisch, überzeugend und eindeutig mit dem PC .

CD PLAYER sagt Ihnen, welche Spiele für alle Systeme bis Weihnachten erhältlich sind.

❑ JA, ich möchte das aktuelle PC PLAYER Sonderheft 'CD-Player'.

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle einfach und bequem per Bankeinzug

____ CD PLAYER Stück für je DM 9,80	____	DM
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD)	4,-	DM
Gesamtsumme:	____	DM

Konto-Nr. ____ BLZ/Bankverbindung ____

oder lege einen Scheck bei (quitierte Rechnung liegt Sendung bei).

Name, Vorname ____

Straße ____

PLZ, Ort ____

Unterschrift ____

Coupon ausschneiden und einsenden an:
PC PLAYER
Leserservice CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München.
Oder faxen 089/ 20 24 02 15

AB SOFORT IM HANDEL

ODER GLEICH MIT COUPON BESTELLEN

kommen), verläßt der Vater irgendwann das Haus und öffnet die verschlossene Truhe im untersten rechten Haus (»Spell of Slow«). In einer weiteren Hütte ist ein Glas Nektar zu finden. Jetzt folgen wir den Anweisungen des Mannes aus dem Spinnenbau und suchen die untere westliche Ecke des oberen westlichen Hauses nach dem Schatz ab (Mana Potion, Nektar). Im Süden dieser Inselregion ist die Hecke mittlerweile abgefressen – aufgrund eines Programmfehlers kommt man aber aus der benachbarten, südlichen Region nicht mehr zurück. Auch die folgenden zwei Höhlen sind für den Spielsieg nicht absolut notwendig und dürfen von ungeduldigen Käfertötern übersprungen werden. Das Grab von Graghan befindet sich im mittleren Berg in Bodenhöhe auf der linken Seite, es enthält im wesentlichen einen »Spell of Spit Fire«. Die Höhle von Jat-Maale ist im westlichen Berg auf der westlichen Seite der zweiten Ebene. Sie finden hier ein Keechda-Buch und den »Flash«-Zauberspruch.

Nektar-Destillerie

Besuchen Sie als nächstes die kleine Höhle im mittleren Berg mit dem rechteckigen Eingang (vorne auf der zweiten Ebene). Dort redet man mit dem Mutalid und dem Adligen, die unvorsichtigerweise angreifen. Nachdem wir sie besiegt und den Stein bewegt haben, erscheint eine Brücke, über die hinweg ein weiterer Adliger attackiert. Nach dem Kampf setzen wir den Teleporter instand und beamen uns in den nächsten Raum, wo uns sofort ein weiteres Duo begrüßt. Weiter oben im Gang steht ein brauner Mutalid (relativ hart zu besiegen, am besten per Spucke angreifen). Wir folgen nun dem Gang rechts, treffen auf weitere Adlige und Mutalids (Magic Barrier und Kampfzaubersprüche verwenden). Im so eroberten Raum treffen Sie auf den letzten Keechda und eine Truhe, die den »Spell of Death« enthält. Der angrenzende Raum enthält die Destillerie, deren fünf Teile man zerstören muß. Den hereinstürmenden Ameisen aus dem Weg gehen, sie verenden in der auslaufenden Brühe.

Königlicher Palast

Der Palast befindet sich im Westen der Inselregion. Der Torwache erzählen wir, Cirrae hätte uns hergeschickt und bewerben uns drinnen für die Arena. Nach dem Kampf, bei dem man vor allem auf das Gift der Spinnen achten sollte, kann man den Palast untersuchen. Im Adligen-Quartier (das Zimmer rechtsoben) schenkt uns ein Mutalid einen Trank, sofern er freundlich behandelt wird. Im Schlafraum stöbern wir einen Schlüssel auf, mit dem wir das Quartier wieder verlassen. Im nächsten Raum können Sie Adlige belauschen, woraufhin diese angreifen. Zurück im Gang, gelangen wir durch die Tür links in den nächsten Palastbereich.

Hier sollten Sie zunächst die Küche aufsuchen, wo man Ihnen einen Giftpilz in die Hand drückt. Anschließend wird mit allen Mutalids im großen Raum geplaudert, wodurch man das Hypnotisieren von Käfern lernt. Nachdem wir noch die Tür linksoben untersucht haben, wenden wir uns dem Nektar-Lager im unteren Bereich zu. Dieses wird kampflos zerstört, indem man den Mutalid davon überzeugt, daß man ebenfalls ein echter Mutalid ist – schlagen Sie ihn dazu einmal! Im Raum linksunten können wir wieder Adlige belauschen (nach der Tür oben an der Wand entlang nach rechts gehen, dann nach unten). Wir erfahren dadurch die Funktionsweise des Teleporters im Verlies: Die hellere Farbe teleportiert, die dunklere tötet. Am besten greifen Sie die Adligen darauf sofort mit Death Spells an.

Wir gehen jetzt in die Küche und hypnotisieren einen Käfer. Dazu benutzt man jeweils die erste Auswahlmöglichkeit (z.B. »What sort of food...«), dann die zweite und daraufhin zweimal die erste. Dem nun willenlosen Käfer befehlen wir, den Giftpilz zu dem Adligen hinter der verschlossenen Tür zu bringen. Im so geöffneten Raum wird man von einem braunen Mutalid angegriffen, bevor man den Teleporter im unteren Teil benutzen kann. Den Ober-Mutalid im nächsten Raum können Sie leicht ohne Magie töten, indem man immer wieder nach oben läuft, spuckt, und dann in die untere Raumhälfte zurückläuft, um dem Zauberspruch auszuweichen. Im Raum darunter reden wir mit dem König und durchsuchen die Truhe. Erst dann folgt man dem Herrscher in den Dungeon, wo man den beschriebenen Teleporter benutzt. Vorher speichern, falls Sie doch die falsche Farbe erwischen. Die Seite mit der helleren Farbe bringt uns zu der Königin. Nach dem Kampf den Skarabäus aufklauben, die linke Truhe untersuchen und den Hebel umlegen.

Das Finale

Ab jetzt verlieren Sie ständig Lebenspunkte, Sie sollten sich also beeilen. Rennen Sie per »Spell of Haste« zum mittleren Berg, wo Sie auf der zweithöchsten Ebene von der T'uthrax Mata rückwärts in der Zeit zum Anfang des Spiels geschickt werden. Glücklicherweise erwacht nun der kleine Helfer in unserer Schulter und macht die Aktion wieder rückgängig. Nun liefert man sich einen wütenden Kampf mit der Oberspinne – Sie können hier alle restlichen Tränke verpulvern. Sobald die T'uthrax Mata tot ist, rennt man zur obersten Stufe, ißt aber nicht den Nektar. Berühren Sie die Kiste, ziehen den Schalter und stellen sich auf den kleinen Sockel. **(la)**

KOMPLETTLÖSUNG »CRUSADER: NO REMORSE« – Teil 3

Widerstand

Unsere Serie »Putschen leicht gemacht« für alle Widerstandskämpfer in »Crusader: No Remorse« findet mit der Lösung der Levels 11 bis 15 ihr Ende.



Das Konsortium schlägt zurück: Unsere Basis wurde völlig zerstört!

Mission 11

Unser Held in seinem schicken roten Anzug findet sich auf einer Plattform wieder, die von Laserbarrieren umgeben ist. Hier aktiviert er zunächst die beiden Schalter und entdeckt am südlichen und östlichen Durchgang jeweils einen Detektor. Ganz gegen seine Gewohnheit löst er den südlichen davon absichtlich aus und deaktiviert so die Sperre im Osten. Nachdem er den Podiumsschalter betätigt hat, kehrt er wieder auf die Plattform zurück und verläßt sie in westlicher Richtung. Mit seinem geübten Auge entdeckt er dort eine Bodenplatte, die den Laser direkt daneben auslösen würde.

Nun aktiviert er den runden Schalter, um mit dem Lift nach oben zu fahren. Dort erfährt er vom Terminal hinter der Glaswand den Code für eine Lasersperre, welchen er mit Hilfe des Nummernfeldes neben dem Monitor deaktiviert. Dem Gang folgt er nach Norden, wo er mit dem Teleporter wieder auf die bereits bekannte Plattform gelangt.

Diesmal wendet sich der Einzelkämpfer nach Norden und gelangt durch eine Tür im Westen in einen Raum, wo er den grünen Schlüssel findet. Bevor der Rebell den Raum wieder verläßt, betätigt er alle Schalter, bis auf den neben dem Monitor. Nachdem er durch das grüne Tor im Norden gegangen ist, erhält er die Nachricht, daß der Informant, mit dem er sich treffen sollte, geschnappt wurde.

Doch der »Tin Man« gibt nicht auf und kämpft völlig auf sich allein gestellt weiter. Mit einem Lift erreicht er eine Tür, die in einen Raum führt, dessen Boden unter Strom steht. Um gefahrlos zum Ausgang im Westen zu gelangen, muß er auf einige präparierte Bodenplatten treten und die runden Schalter an den Wänden aktivieren. Anschließend beweist der unerschrockene Kämpfer einen guten Riecher, denn er findet in der gegenüberliegenden Toilette einen Schlüssel. Damit folgt er dem Gang, der im Norden beginnt und gelangt so zu einem roten Tor, welches sich mit dem Schlüssel öffnen läßt. In dem dahinterliegenden Raum holt er sich von dem Computer einen Zugangscode und geht den Gang bis zu der Tür, die nach Norden führt, zurück.

So kommt er in einen Raum, wo er zunächst einen Detektor ausschalten muß, um gefahrlos in das zweite kleine Zimmer auf der rechten Seite zu gelangen. Mit dem dort befindlichen Schalter befördert er einen weiteren Hebel an der Westwand des großen Zimmers zu Tage, der eine Tür im Norden öffnet. Den anschließenden Raum verläßt er nach Westen, wo er einfach unter den Laserbarrieren durchrollt. So gelangt er vorbei an dem grünen Tor auf einen Gang, wo hinter zwei Kanistern auf einem Display ein Detektor versteckt ist. Nun betritt er den Raum im Norden und gelangt durch eine weitere Tür auf einen Gang, der nach Osten führt. Dieser hat es wahrlich in sich, denn aus sich öffnenden Türen kommen bösartige Roboter, die unserem Freund auf den roten Pelz rücken.

Doch ohne eine einzige Delle in seinem Helm gelangt er bis zum Ende des Ganges, wo ihn ein Lift nach unten bringt. Im Norden erspäht er sogleich eine rote Tür, die von einem seiner schwarzen Widersacher bewacht wird. Von diesem besorgt er sich den Schlüssel und öffnet das Tor. Dort befindet sich eine Art Kantine, in der er von einem Terminal im Osten einen Zugangscode erhält. Im Südwesten findet er hinter ein paar Kisten das dazugehörige Eingabefeld, mit dem sich eine Tür im Süden öffnen läßt. Nachdem der Rebell den Monitor kontrolliert und die Schalter betätigt hat, verläßt er den Raum und begibt sich zu der Tür im Westen. Den Detektor dahinter entdeckt er gerade noch rechtzeitig und überwindet dann die Lasersperren durch einen gut getimten Zwischenspurt.

Dem Gang folgt er nun, läßt das gelbe Tor aber zunächst links liegen und schlüpft durch die Tür im Norden. Im Osten trifft er auf eine Wache, der er einen Schlüssel abnimmt. Mit Hilfe des Terminals deaktiviert er eine Lasersperre im Osten für 30 Sekunden. Nach einem rekordverdächtigen Sprint erreicht unser Held das rote Tor hinter der Sperre und gelangt in eine Krankenstation. Dort findet er rechts hinter einigen Kisten einen Schalter. Aus einem Nebenzimmer holt er sich den gelben Schlüssel und betritt dann das Telepad im Norden.

Durch das gelbe Tor gelangt er auf einen Gang, welcher ihn vorbei an dem blauen Tor zu einer Tür bringt, die durch Starkstrom gesichert ist, doch mit einem gezielten Schuß auf den runden Schalter hinter der Tür wird das Hindernis beseitigt. Die Tür im Nordosten des Raumes kann er nur mit einem Code öffnen, den er praktischerweise von dem Terminal im Westen erfährt. Aus dem anschließenden Raum holt er sich den blauen Schlüssel und kontrolliert das Terminal und den Bildschirm. Nun läuft der Schlüsselmeister zurück zum blauen Tor und beseitigt das Geschütz, das ihm das Eintreten mit einer »Spiderbomb« erschwert.

Nachdem er die beiden Schalter aktiviert hat, geht er durch die Tür im Westen und gerät dabei in einen Hinterhalt, als sich neben ihm plötzlich ein Raum öffnet. Nach diesem kurzen Intermezzo widmet sich

unser roter Cowboy dem Terminal, mit dem er die Sicherheitstür im Norden öffnen kann. Dort besorgt er sich mit Hilfe des Monitors die gesuchten Pläne. Nachdem er den Raum wieder verlassen hat, meldet sich Wizard und teilt mit, daß die einzige Fluchtmöglichkeit das Telepad auf Level 4 ist. Dorthin gelangt der Rebell mit dem Teleporter im Westen dieses Raumes. Um zurück zur Basis zu gelangen, muß er nur noch durch die Tür im Norden laufen und sich auf den beschriebenen Teleporter schwingen.

Mission 12

Das Gewehr, das neben dem Teleporter liegt, nimmt der Tin Man als willkommene Verstärkung mit und folgt dem Gang nach Süden. Die flimmernden Punkte im Boden überspringt er, um dann mit Hilfe des Terminals einen Roboter, der auf der anderen Seite der roten Türe steht, zu übernehmen. Damit räumt er erst mal richtig auf und stellt den Blechkameraden auf den Gitterrost neben der Türe, die sich daraufhin öffnet. So gelangt er nach Westen, wo er in einem kleinen Zimmer einen Schlüssel findet. Nun läuft er den Gang zurück und folgt ihm nach Norden, wo er schließlich ein rotes Tor findet. Dort muß er sich aber vor einem Laser in der linken Wand bei der Kiste in acht nehmen. Im Westen entdeckt er einen Monitor und nördlich davon drei Ventile, von denen er nur die beiden rechten öffnet. Auch diesen Raum verläßt er wieder, wendet sich nach Süden und fährt dort mit dem Lift nach oben.

Im Westen findet er eine Brücke, die von Wachen und Kameras stark bewacht ist. Mit einem Aufzug gelangt unser Rebell eine Etage tiefer, wo er die Tür im Norden öffnet und in dem dahinterliegenden Raum zunächst die Wache und das Geschütz ausschaltet, um dann mit ein paar Sprüngen das Laserfeld zu überwinden. Hier findet er einen Schlüssel, mit dem er den Raum verläßt, um mit dem Lift wieder nach oben zu fahren. Er folgt der Brücke nun weiter nach Westen, wo er ein rotes Tor öffnet.

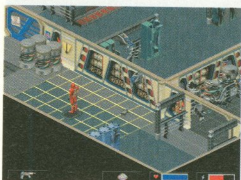
Mit einem Terminal verschafft sich der Rebell einen weiteren Durchgang und besorgt sich erneut mit Hilfe eines Computers einen Zugangscode. Damit aktiviert er den Aufzug am Ende der Brücke und fährt in einen Bürokomplex hinunter. Im Empfangsraum schaltet er zunächst einen Detektor an der Westwand neben dem Schreibtisch aus, um dann mit dem Terminal die Energieblockade an der Tür zu deaktivieren. Dem Gang folgt er nun nach Osten, wo er schließlich zu einem Laserfeld kommt. Hier muß er zunächst die

Um unbeschadet zum Terminal zu gelangen, müssen die Generatoren vernichtet werden

Lüftungsschächte zerstören, um nicht abgedrängt zu werden.

Im Süden aktiviert er den runden Schalter und legt den Hebel hinter den Kisten um. Jetzt sprintet unser roter Freund nach Nordosten, da sich dort eine Lücke im Energiefeld aufgetan hat. Hier zerstört er die grauen Maschinen, die das Feld mit Energie speisen und holt sich dann ungefährdet den blauen Schlüssel. Auf die gleich Weise gelangt er auch auf die andere Seite, wo er den Podiumschalter aktiviert.

Nun geht es wieder zurück nach Westen zu dem blauen Tor, das sich jetzt öffnen läßt. Mit dem Podiumschalter wird die Energiebarriere vor dem Durchgang im Nordwesten deaktiviert. Daraufhin tritt bei der Tür ein etwas konfuser Sicherheitsmechanismus in Kraft, der aber mit ein paar Rollen seitwärts über-


Die Lasersperren überwinden Sie entweder mit dem Hooverpad...


... oder zerstören die grauen Maschinen

listet werden kann. Ist dies geschafft, muß man schon wieder vor einem Geschütz in Deckung gehen. Weiter geht es den Gang entlang bis zu einem Raum mit drei Lasersperren. Auch hier kann sich unser Held wieder unter den tödlichen Strahlen hindurchrollen und gelangt so zu einem Schalter, mit dem er den Verlauf des Lasers auf verschiedene Bahnen lenken kann.
Nun fällt es ihm leicht, im Norden zunächst die Kanone zu zerstören, um dann den Schalter, zu aktivieren. Ohne Pause geht es weiter nach Westen, wo er wiederum die grauen Maschinen vernichten muß, um dadurch den Weg nach Norden frei zu machen. Hier findet er einen Raum, in dem sich zwei Lifte und ein großes Geschütz befinden. Dieses wird zielsicher mit einer Spiderbomb vernichtet. Nachdem unser Krieger beide Schalter betätigt hat, muß er, um nach oben zu gelangen, immer von einem Aufzug zum anderen springen. Dort sollte er auf zwei Kontakte zwischen den Kisten achten, die einen Laserbeschuß auslösen würden.
Nachdem der Elitesoldat diese Falle umgangen hat, findet er im Westen drei Podiumsschalter und ein Geschütz hinter einer Energiebarriere. Durch mehrmaliges Betätigen des rechten Knopfes muß die Kanone auf den runden Kontakt an der Nordwand ausgerichtet werden. Mit einem Druck auf den mittleren Schalter wird ein Schuß ausgelöst und die Energiewand ist beseitigt.
Nach so viel Denkarbeit wird es wieder Zeit für etwas Bewegung. Die findet der Rebell, nachdem er mit dem Telepad in den nächsten Raum gesprungen ist. Dort wartet im Norden nämlich ein Roboter auf ihn, den er beseitigen muß. Auch hinter der Tür in dem kleinen Raum befinden sich noch ein paar weitere Spielkameraden. Hier muß er aber besonders darauf achten, nicht von den Kameras erwischt zu werden. Sind erst einmal alle Hindernisse beseitigt, betätigt der Tin Man den Schalter im Osten, um dann mit dem Lift nach oben zu fahren. Auch hier sollte er zunächst eine Kamera vernichten, da sonst unangenehme Lasergeschütze aktiv werden.
Um seinen Plan zu verwirklichen, muß der Rebell nur noch mit Hilfe des Monitors den Satelliten manipulieren. Ist dies geschehen, meldet sich auch schon Wizard und unser roter Held eilt zum Teleporter zurück, mit dem er in diesen Teil des Gebäudes gelangt ist, und bringt sich damit in Sicherheit.

Mission 13

Wie immer gelangt unser Rebell mit einem Telepad auf feindliches Gebiet. Dort begibt sich gleich nach Süden, wo er ein Zimmer findet, in dem er mit einem Schalter eine Tür öffnen kann. Durch diese gelangt er in einen Raum, in dessen nordwestlicher Ecke ein Schlüssel liegt, mit dem wir das rote Schloß im Osten aktivieren. Die Tür, die sich daraufhin öffnet, führt unseren Rebellen zu einem Laserfeld. Nachdem er die grauen Maschinen im Süden neben dem Großbildschirm zerstört hat, setzt er seinen Weg nach Osten fort. Dort findet er einen Monitor, von dem er gar schreckliches erfährt: Major Vargas, die neue Anführerin der Rebellen, ist ein Spion der Gegenseite!
Jetzt hat es unser Freund natürlich besonders eilig, seinen Auftrag zu erfüllen. Deshalb wendet er sich nach Westen, wo er durch eine Tür im Süden zu einem weiteren Monitor gelangt. Diesmal sieht er seine Kampfgefährtin, die gefangengenommen worden ist. Um keine Zeit zu verlieren, springt unser roter Retter auf das Telepad im Westen. Durch eine Tür gelangt er in einen großen Raum, der von Lasersperren abgeriegelt ist. Im Westen findet er aber einen Schalter, der eine Barriere öffnet.
So erreicht er einen weiteren Hebel, mit dem er den Weg nach Norden freilegt. Dort betätigt er noch einen Schalter und zerstört dann die grauen Maschinen im Norden. Schließlich legt er noch den Hebel im Südwesten um und durchquert den Raum nach Nordosten, wo wieder ein Schalter betätigt werden will, um den Durchgang nach Westen zu öffnen. Um das Kraftfeld zu deaktivieren, müssen einfach die beiden Schalter betätigt werden und schon kann man mit dem dahinterliegenden Lift nach oben auf eine Galerie fahren. Mit dem Aufzug im Norden begibt sich unser Elitesoldat aber gleich wieder nach unten, wo sich im selben Augenblick eine Tür öffnet.
Um wohlbehalten dorthin zu gelangen, muß er zunächst über die flimmernden Kontakte springen. In dem Raum warten ein paar freundliche Soldaten darauf, ihm ihre Ausrüstung abzutreten. Gut gestärkt verläßt der Rebell den Raum und betätigt im Norden einen Schalter, der eine Energiesperre im Osten aufhebt. So gelangt er zu einem großen Geschütz, welches er erst zerstören kann, nachdem er die Generatoren ausgeschaltet hat. Der Hebel im Norden öffnet einen Raum, wo der Einzelkämpfer nach dem Betreten der farbigen Bodenplatte ein Lager ausplündert.
Da es unser Rotkäppchen sehr eilig hat, springt es gleich wieder auf das Telepad und findet sich auf einer Art Galerie wieder. Hier finden wir im Süden eine graue Bodenplatte, die eine Energiebrücke aktiviert, über die wir zu zwei Geschützen gelangen, die es auszuschalten gilt. Nun betrachten wir ungefährdet den Monitor im Norden, der ein Bild des Überwachungsraumes zeigt. Nachdem unser Held sich noch den roten Schlüssel besorgt hat, beseitigt er die Energiesperre mit dem Schalter und begibt sich wieder auf das Telepad.
Um in diese Überwachungszentrale zu gelangen, verläßt er den Raum und folgt dem Gang nach Süden bzw. Osten, bis er zu dem Lift bei den flimmernden Kontakten im Boden gelangt. Damit fährt er wieder nach oben und läuft vorbei an einer Zelle nach Norden zu der Tür im Westen. Durch eine weitere Tür kommt er auf einen Gang, dem er nach Norden folgt. So gelangt er zu einem blauen Tor, wo der passende Schlüssel zum Glück gleich daneben in einem Regal liegt. In diesem Raum öffnet unser Held mit Hilfe der Monitoren einige Zellentüren. Ist dies geschehen, läuft er den Weg wieder bis zur Galerie zurück und begibt sich in die nun offene Zelle im Norden. Er verläßt sie durch den zweiten Ausgang und gelangt zu einer Tür, auf die eine weitere im Westen folgt.
Gleich darauf öffnet unser Schlüsselmeister das rote Tor im Norden, wo er eine graue Maschine zerstört und einen Schalter umlegt. So gelangt er in den Überwachungsraum im Osten, wo er sich mit Hilfe der Monitoren weitere Wege öffnet. Diesem Raum gegenüber findet der Tin Man einen Schalter, welcher das gelbe Tor im Osten öffnet. So gelangt er durch eine Tür im Norden in einen Raum, in dem er erst die graue Maschine zerstören muß, um somit den Laser stillzulegen. Dann geht er zunächst durch die Tür im Westen und öffnet gleich darauf die Tür im Norden. Nachdem er auch hier wieder die Monitoren inspiziert hat, verläßt er den Raum und begibt sich dorthin zurück, wo er zuvor die graue Maschine zerstört hat.
Durch den Ausgang im Norden gelangt er auf einen Gang, wo gegenüber der zweiten Zelle einige Gene-



Um das Laserfeld zu überwinden, müssen die Bodenplatten und die Kontakte in den Wänden aktiviert werden

ratoren an der Wand stehen, die zerstört werden sollten. Eine Tür führt schließlich zu einem Lift, der ihn wieder nach unten bringt. Er wendet sich nun nach Süden und findet dort den Eingang, den er vorher mit Hilfe der Bildschirme geöffnet hat. Aus diesem Raum holt er sich den gelben Schlüssel und verläßt ihn wieder durch den Ausgang im Süden. Er folgt dem Gang nun weiter nach Süden, wo er schließlich bei der Treppe einen Durchgang im Westen findet. Durch eine Tür gelangt er wieder zu einigen Terminals und einem Monitor.

Nachdem er diese kontrolliert hat, verläßt er den Raum wieder durch die selbe Tür und begibt sich zurück auf den Gang. Diesem folgt er nun nach Norden und biegt bei der nächsten Möglichkeit nach Osten ab. So gelangt der Rebell zu einem Geschütz, welches erst nach dem Zerstören der grauen Maschinen vernichtet werden kann. Kaum hat er dies erledigt, begibt er sich zu die Tür in der Westwand und findet so ein Terminal, mit dem er die Sperre eines Telepads deaktivieret.

Damit springt er in den nächsten Raum, wo er mit einem Schalter eine Tür öffnet. Dort findet er in einem kleinen Raum einen Bildschirm, mit dem sich ein Tor freilegen läßt. Nun kehrt unser Einzelkämpfer wieder auf das Telepad zurück und verläßt den Raum, um dem Gang nach Norden zu folgen. So gelangt er schließlich zu dem Tor, welches er vorher mit Hilfe des Monitors geöffnet hat. In diesem Raum befindet sich in der nordwestlichen Ecke eine Roboterstation, in der ein Schlüssel liegt.

So bleibt unserem Helden nichts anderes übrig, als den Stahlboliden mit dem Podiumsschalter zu aktivieren und so schnell wie möglich zu zerstören. Erst dann kann er sich den Schlüssel holen und damit nach Osten zu laufen, wo sich die dazu passende Tür befindet. Jetzt kann er mit dem Terminal die Zelle öffnen, in der seine Kampfgefährtin schmachtet. Er verläßt diesen Raum wieder und läuft zu der Tür im Norden, hinter der seine Kollegin schon wartet. Da sie den Code für den Teleporter kennt, braucht er ihr nur noch zu folgen. Sie merken aber schnell, daß sie zu spät kommen. Der gesamte Stützpunkt ist zerstört und es laufen immer noch einige Roboter umher. Nachdem der Tin Man diese beseitigt hat, holt er sich über das E-Mail-Terminal weitere Instruktionen.

Mission 14

Das Missionsziel ist diesmal, mit einem Versorgungsshuttle zu der Plattform zu fliegen. Deshalb macht sich unser roter Freund sofort auf den Weg und zerstört im Osten die Generatoren, um ungehindert an das Terminal zu gelangen. Damit läßt sich die Tür im Norden öffnen, die einen Gang mit zwei Lasersperren frei gibt. Unter der ersten kann sich der Rebell noch durchrollen; für die zweite Barriere benötigt er aber einen Schlüssel für das rote Schloß, den er glücklicherweise in einem Regal findet. Weiter geht es nach Norden, wo sich plötzlich die Wände auftun. In diesem Raum erfährt er von dem Terminal im Nordwesten einen wichtigen Zugangscode, mit dem er den Raum wieder verläßt und nach Norden läuft.

Mit dem Lift fährt der Rebell dann nach oben und mit dem nächsten Aufzug im Norden begibt er sich zu dem Computer, um einen Code zu erhalten. Im Norden findet er ein Nummernfeld an einer Säule, wo er die erste Kombination eingeben muß, um die Türe im Osten zu öffnen. Das Terminal in diesem Raum öffnet seinerseits wieder einen Durchgang, wo in einem Regal ein Schlüssel liegt. Bei dem Nummernpad gibt unser Schlüsselklau nun den zweiten Code ein und gelangt so in einen Raum, in dem er den blauen Öffner findet. Mit dem Computer sperrt er wieder die Tür auf und trifft im Westen auf eine Lasersperre, die er kniender Weise mit einem Schuß auf den runden Schalter dahinter beseitigt.

Im Westen gelangt er über eine Brücke zu einer Tür mit zwei Schlössern. Mit dem grünen Schlüssel kann er zwar den Schutzschirm deaktivieren, aber den zweiten Dietrich muß er sich erst noch besorgen. Dazu fährt er mit dem Lift nach unten, wo er die Generatoren und die grauen Maschinen zerstört und alle Schalter umlegt. Dann saust er wieder hinauf, setzt den Ventilator außer Betrieb und flitzt über die Energiebrücke. Im Osten findet er den gelben Schlüssel, mit dem er zu der Tür zurückkehrt und sie schließlich öffnet.

Nun wendet er sich nach Westen, wo vier Säulen in der Mitte des Raumes stehen. In diesen Bereich sollte unser Held auf keinen Fall gelangen, da sonst ein Energiefeld aktiviert wird. Den Raum verläßt er im Süden, um mit Hilfe des blauen Schlosses ein Kraftfeld zu deaktivieren. Auf einem Schreibtisch findet er einen weiteren Schlüssel, mit dem er nach unten springt, um zum Terminal im Norden zu gelangen. Dort muß er erst die Detektoren, die an den Säulen angebracht sind, beseitigen, um den Code für eine Lasersperre zu erhalten. Mit dem Lift gelangt er wieder in den Raum mit den vier Säulen zurück, wo er nun die Barriere im Westen ausschaltet.

Jetzt kommt er an ein paar Ventilen vorbei, die er alle aufdreht und anschließend den Schalter im Westen umlegt. Dadurch öffnet sich ein Energievorhang im Süden, hinter dem ein Gang von einigen Selbstschußanlagen und einem Detektor bewacht wird. Ganz im Süden bringt ein Lift den Rebell nach unten, wo er das gelbe Schloß aktivieren muß, um eine Türe zu öffnen. So findet er zu einem Aufzug, der ihn auf Ebene 3 bringt. Um den nervigen Laser zu beseitigen, zerstört er einfach wieder die grauen Maschinen und läuft zu dem Aufzug im Süden. Auf den nächsten Lift wagt er sich aber nur mit einer eleganten Rolle seitwärts, da an der Westwand eine Schußanlage auf ihn wartet.

Mit dem Fahrstuhl, der ihn zunächst nach unten gebracht hat, fährt er gleich wieder hinauf und springt zu dem Absatz, auf dem ein Monitor steht. Damit läßt sich im Osten eine Tür öffnen, wodurch er in einen Raum mit einem Terminal gelangt. Doch Vorsicht, dieser läßt einen aggressiven Roboter frei! Nachdem unser roter Rebell die Blechbüchse verschrottet hat, läuft er den Gang im Osten entlang, der wieder mit Minen und einem Detektor gesichert ist. An dessen Ende befindet sich hinter den Fässern ein runder Schalter, der eine Tür im Westen öffnet. Im Norden versinkt daraufhin eine Wand im Boden und unser Held gelangt so zu einem Schalter, der einen Durchgang im Osten freigibt.

Mit einem Lift fährt er dann hinauf, wo er im Westen bei dem nächsten Aufzug einen Podiumsschalter findet. Damit kann er einen der gelben Roboter unter sich übernehmen und kräftig damit aufräumen. Nachdem er den runden Schalter neben dem roten Tor aktiviert hat, fährt er mit dem Fahrstuhl nach unten, wo er den Schalter umlegt, der hinter der sich öffnenden Wand erscheint. Nun muß er die Wachposten auf ihren Podesten im Norden und Süden des Raumes unschädlich machen und dann mit dem nordöstlichen Lift nach oben fahren, um den roten Schlüssel zu holen. Damit öffnet er das entsprechende Tor und gelangt so auf einen Gang, an dessen Ende er zunächst über den Spalt auf die andere Seite springt. Jetzt kann er das Terminal in dem benachbarten Raum anzapfen und erfährt so einen Zugangscode. Nun hüpft er wieder nach unten, betätigt im Süden den Podiumsschalter und fährt mit dem Aufzug auf Ebene 4. Dort angekommen läuft er den Gang nach

Norden. Und wer schon immer mal einen Roboter beim pinkeln sehen wollte, sollte nicht vergessen, bei den Toiletten vorbei zuschauen! Bei den 4 Terminals wendet sich unser Held nach Westen, wo er in dem Geländer zunächst einen Detektor zerstören muß, um unentdeckt an 2 Schalter zu gelangen.

Er verläßt den Raum wieder und wendet sich im Norden der Lasersperre zu. Um diese zu beseitigen, muß er die grauen Maschinen im Nordwesten beseitigen. Weiter geht es nun nach Norden, wo er bald wieder auf eine Barriere trifft, die er diesmal einfach überspringt. Um nun die Tür im Norden zu öffnen, fährt er mit dem Lift nach oben und manipuliert das Terminal. So gelangt er in einen Raum in dem es vor Kameras und Laserfeldern nur so wimmelt. Letztere werden aber durch Vernichtung der grauen Maschinen im Nordwesten unschädlich gemacht.

Mit dem Terminal im Osten deaktiviert er eine unter Spannung stehende Wand und gelangt durch den Ausgang im Norden (Vorsicht! Blinkende Punkte im Boden!) in einen Raum, wo er einen Schlüssel findet und einen Zugangscode erhält. Um dann die Sperre im Westen zu beseitigen, muß er auf den dahinter liegenden Schalter schießen, aber auch auf die blinkenden Kontakte im Boden achten. Weiter geht es nach Norden, wo hinter den Rohren an der Wand einige Raketenwerfer und auch ein Detektor versteckt sind. Die Generatoren, auf die er schließlich trifft, muß er zerstören, um ungefährdet zu dem roten Tor zu gelangen.

So gelangt er in einen Raum, in dem 2 Hooverpads umherfliegen. Zunächst muß unser Rotkäppchen eine graue Maschine an der Südwand demolieren, um dann bei den gelbschwarzen Linien auf eines der Pads zu springen. Damit fliegt er zu einen Absatz, auf dem ein Schlüssel liegt. Durch Aktivierung des Schlosses setzt sich das zweite Pad in Bewegung und bringt ihn zu dem Gang im Westen. Auch hier sind wieder Raketenwerfer versteckt.

Am Ende des Korridors öffnet er mit Hilfe des Zugangscodes eine Türe und verläßt den anschließenden Raum nach Westen. Mit dem Lift fährt er nach unten und rollt sich dann gekonnt unter den Lasersperren durch. Über den Gang der nach Westen führt, gelangt er zu den Startrampen der Shuttles, die er hemmungslos zerstört. Der letzte Gang führt ihn schließlich zu »seinem« Transportschiff, das ihn zu der Plattform bringt.

Mission 15

Kaum tritt der Tin Man aus dem Aufzug, muß er schon einen Wissenschaftler daran hindern, Alarm auszulösen. Nun macht er sich in Ruhe daran, den Steuercomputer der Plattform zu suchen und zu zerstören. Dazu fährt er mit dem Lift nach oben, um dort mit Hilfe des Terminals die Lasersperre bei einem Aufzug zu deaktivieren. Nachdem er den Fahrstuhl wieder verlassen hat, betritt er den Raum im Norden, um ihn im Osten wieder zu verlassen und dem Gang anschließend nach Süden zu folgen. Dabei darf er sich nicht von den Kameras erwischen lassen, da sonst ein Roboter aktiviert werden würde. Hier findet er einen Podiumsschalter, der genauso wie der kleine Raum im Süden, mit einem Detektor präpariert ist.


Mit dem Sprengen des Lithium-Kerns ist das Spiel gelöst

Durch die Tür im Westen gelangt unser Held schließlich in einen Raum, der durch Laserfelder versperrt ist. Mit etwas Geschick gelingt es ihm aber, den roten Schlüssel, der auf dem Bett im Westen liegt, zu holen. Um zu dem Tor im Süden zu kommen, tastet er sich an der Wand entlang und springt einfach über die Kisten hinweg, die im Weg liegen. Durch das Tor verläßt er den Raum und folgt dem Gang nach Süden, wobei er sich unter den Laserbarrieren durchrollen muß.

Nachdem er den Detektor im Podium des Schalters im Osten zerstört hat, öffnet er damit einen Raum, wo er sich mit Hilfe des Terminals eine Zugangserlaubnis verschafft. Durch Betätigung eines weiteren Schalters gelangt er in ein Zimmer, das er durch eine Tür im Süden wieder verläßt. Hier zerstört er zunächst die grauen Maschinen, um dann weiter nach Süden zu laufen, wo er in einem Gang auf ein Laserfeld trifft. Dies überwindet er entweder mit dem umherfliegenden Hooverpad, oder er zerstört alle grauen Maschinen und durchquert den Raum zu Fuß.

Mit dem Aufzug gelangt er nun auf Ebene 7, wo er in einem Büro auf zwei Männer trifft, von denen einer den gelben Schlüssel hat. Damit aktiviert er im Südosten ein Schloß, woraufhin sich eine Tür öffnet. Den Roboter gleich daneben zerstört unser Elitesoldat sofort, damit er keinen Schaden mehr anrichten kann. Nachdem er sich auf dem Monitor noch einmal sein Ziel angesehen hat, verläßt er den Raum im Süden. Von dem Terminal im nächsten Zimmer besorgt er sich den Zugangscode für die Tür im Westen und gelangt so in einen Raum, in dem ein Tisch von einem Laserfeld umkreist wird.

Um dieses zu verlangsamen, schießt er auf die Schalter in der Nord- und Westwand und erreicht so gefahrlos den Hebel bei der Tür im Südwesten. Damit läßt sich das Kraftfeld im Norden deaktivieren und mit dem Hebel die Türe im Süden öffnen. Im Norden des nächsten Raumes findet er bei dem Terminal einen Schlüssel, mit dem sich das grüne Tor im Südwesten öffnen läßt. Durch Betätigung des Schalters im nächsten Zimmer löst der Tin Man zwar einen Alarm aus, was ihn aber nicht daran hindert, durch den Ausgang im Norden in den nächsten Raum zu stürmen. Dort schaltet er zunächst mit zwei Spiderbombs den Roboter aus, um dann die beiden grauen Maschinen zu zerstören.

Den Ausgang im Norden durchschreitet er erst, nachdem er den Detektor bei dem »Out of Order«-Schild unbrauchbar gemacht hat. Nun hat ihn ein Geschütz im Visier, dessen Schüssen er jedoch auf Knien entgeht. So zerstört er auch die grauen Maschinen, die den Schutzschirm versorgen. Nachdem er dann auch die Kanone demoliert hat, öffnet er mit dem Podiumsschalter die Türe und folgt dem anschließenden Gang nach Osten. Dort muß er wieder eine Reihe der grauen Stromlieferanten unbrauchbar machen, um mit dem Lift im Osten nach oben zu fahren. So gelangt er durch eine Tür zu einer Laserbarriere im Westen, die er nur überwinden kann, wenn er mit einem Schuß auf den runden Schalter in der Nordwand die Sperre kurzzeitig öffnet und sich sofort hindurchrollt.

Auch hier beschießt er wieder die grauen Generatoren, um sich den Schlüssel im Nordwesten zu holen. Nun geht er zu dem gesuchten Computer an der Westwand und beginnt ihn zu manipulieren (»S« drücken). Daraufhin entsteht ein leichtes Chaos und eine Wache erscheint auf dem rechten Telepad. Diese sollte unser Held sofort ausschalten, da sie einen

Inserentenverzeichnis

gefährlichen Raketenwerfer besitzt. Nachdem er den Alarm ausgeschaltet hat, begibt er sich auf das westliche Telepad und springt zu einem Aufzug, den er mit dem gelben Schlüssel aktiviert.

Damit erreicht er die Ebene 8, wo er gleich wieder einen der Wissenschaftler hindern muß, Alarm auszulösen. Um die Tür im Norden zu öffnen, holt sich unser Kämpfer vom Terminal den nötigen Code. Den anschließenden Raum verläßt er wieder im Westen. Durch die Tür gegenüber des Ausgangs gelangt er in ein Zimmer, wo wieder eine Wachen mit einem Raketenwerfer spielt. Nachdem diese Gefahr beseitigt ist, wendet sich der Rebell dem Monitor zu, der sein nächstes Ziel, den Lithium-Kern auf Ebene 9, zeigt. Durch die Tür im Westen gelangt er auf einen Gang, dem er nach Norden folgt. So kommt er zu einem Kraftfeld, bei dem er die Tür im Westen öffnet.

In diesem Raum muß er zunächst den Roboter abschütteln, um sich dann den Schlüssel auf dem Schreibtisch zu holen. Bevor er den Raum im Süden verläßt, sollte er den Detektor in der Westwand zerstören, um keinen Alarm auszulösen. Dem Gang folgt er nun nach Osten und dann nach Norden, um anschließend mit dem gelben Schloß das Kraftfeld zu deaktivieren. Nun gelangt er zu zwei Türen, von denen sich die rechte mit dem Schalter öffnen läßt. Mit dem Terminal im Süden dieses Raumes gelingt es ihm, auch die andere Türe auf dem Gang zu entriegeln.

So gelangt er in ein Zimmer, in dem er mit Hilfe des Monitors eine weitere Türe öffnet. Zu dieser gelangt er über den Gang, der nach Süden führt. Dort sperrt er mit einem Terminal einen Durchgang im Süden auf. Um den Energiezaun zu beseitigen, muß er auf den runden Schalter in der Westwand schießen. Durch eine Tür im Süden gelangt er zu einem Podiumsschalter, mit dem er einen weiteren Durchgang öffnet. Bevor der Rebell den Raum verläßt, muß er noch den Detektor bei dem Schalter zerstören. Nun wendet er sich nach Osten, wo er sich unter den beiden Laserstrahlen durchrollen muß, um einen Schalter zu erreichen.

Bevor er den dadurch geöffneten Raum betritt, aktiviert er mit dem Terminal die Sicherheitseinrichtungen, welche die gegnerischen Roboter ausschalten. Im Süden springt er über eine Lasersperre, um ein Terminal zu erreichen. Auch hier muß er wieder auf einen, im Geländer versteckten Detektor achten. Nachdem er die Türen mit Hilfe des Terminals geöffnet hat, begibt er sich zu dem Schalter, der die Barriere im Westen kurz öffnet. Mit einem gut getimten Sprung gelangt er in den nächsten Raum, wo er die Stromgeneratoren demoliert.

Den Raum verläßt er im Westen, wo wieder die grauen Maschinen zerstört werden müssen. Hinter der Tür im Norden findet unser Held ein Terminal und einen Schlüssel, mit dem sich das Tor im Norden entriegeln läßt. Dem Gang folgt er bis zu einer Lasersperre, die er mit dem Terminal davor erst beseitigen kann, nachdem er den Wissenschaftler auf der anderen Seite mit einer Spiderbomb ausgeschaltet hat. So gelangt er zu einem Lift, den er ebenso wie die darauffolgende Tür mit dem roten Schlüssel aktiviert. Den anschließenden Raum durchquert er nach Westen, wo er mit einem Schalter ein Kraftfeld beseitigt und sich vor einem aggressiven Roboter in acht nehmen muß.

Um zu dem Hebel im Westen zu gelangen, muß er zunächst die grauen Generatoren zerstören, die ein Energiefeld speisen. Mit diesem Hebel deaktiviert er schließlich die letzte Sperre und steht nun endlich vor dem Lithium-Kern. Direkt davor plaziert unser Sprengmeister ein »Blast Pack« und wartet die folgende Detonation in der Mitte des kreisrunden Emblems auf dem Boden ab.

Nun bleiben dem Rebellen nur noch 5 Minuten, um die Plattform zu verlassen. Dazu begibt er sich nach Süden, wo er sich zunächst den grünen Schlüssel holt und dann die grauen Maschinen zerstört und alle 4 Schalter betätigt. Dadurch ist die Sperre im Osten beseitigt und er sperrt so mit Hilfe des grünen Schlosses die Türe auf, wodurch er zu einem Aufzug gelangt. Nach Verlassen des Aufzugs geht er durch die Tür im Norden und läuft durch das Laserfeld zu dem Ausgang im Osten. Dort wartet wieder ein Energiefeld auf ihn, das er aber leicht überwindet und den Raum im Nordwesten verläßt.

Hier begrüßt ihn ein unfreundlicher Roboter, der aber bald demoliert in einer Ecke liegt und unseren Helden so nicht davon abhält, durch die Tür im Nordosten auf den Gang zu gelangen. Diesem folgt er nach Westen, wo er einen Aufzug findet. Nun läuft er nur noch den Gang nach Norden hinauf, durchquert den anschließenden Raum nach Nordosten und steht plötzlich Major Vargas gegenüber. Die macht ihm klar, daß nur noch eine Rettungskapsel übriggeblieben ist.

So kommt es schließlich zu dem endgültigen Showdown zwischen unserem roten Cowboy und der Verräterin. Die zögert auch gar nicht lange und versucht, unseren Helden zu eliminieren. Dessen einzige Chance, Major Vargas zu beseitigen, ist es, die grauen Maschinen im Westen des Raumes zu zerstören. Dadurch bricht der Schutzschirm der Verräterin zusammen. Nach einem kurzen aber harten Kampf triumphiert der Tin Man und nimmt der Unterlegenen den roten Schlüssel ab. Nun muß er nur noch den Alarm abstellen, die rote Tür öffnen und sinkt in der frohen Gewißheit, die Menschheit gerettet zu haben, in der Rettungskapsel der Erde entgegen. **(fs)**

KLEIN & FEIN



Wir verraten alle Levelcodes zu »Rebel Assault 2«

Rebel Assault 2

Rebell werden ist nicht schwer, Rebell sein dagegen sehr. Sollten Sie bei einem Level von »Rebel Assault 2« hängen, liefern wir nachfolgend die Paßwörter, die Gottfried Binder und Yves Harms herausfanden.

Level	Beginner	Custom 1 + 2	Novice	Standard
2	JABBA	WOOKIEE	EWOKS	BANTHA
3	ENDOR	DROID	CHEWIE	KATANA
4	LACHTON	RODIAN	DANKIN	DENGAR
5	BORSK	BPFASSH	NOGHRI	PELLAEON
6	KROYIES	KSHYY	CHAMMA	ITHULL
7	AURIL	TORVE	BOGGA	MYRKR
8	KAMPL	SLUISSI	INCOM	STENNES
9	FERRIER	PALANHI	KOTHLIS	CHURBA
10	GALIA	DROKKO	KRATH	ARTOO
11	DENARII	NATTH	SIOSK	SATAL
12	SADOW	SABACC	ADEGAN	LOBUE
13	ONDERON	ANDUR	AMANOA	DENEBA
14	ALEEMA	ARKANIA	AMBRIA	STURM
15	CATHAR	DIATH	SYLVAR	CRADO
16	DOMINIS	DREEBO	MIRALUKA	CARRACK

Worms

Marc Behr weiß mehr über die Kampfgewohnheiten der »Worms«-Krieger und gibt sein Wissen an andere Streitwürmer weiter. Die »Bazooka« ist die Standardwaffe (bis 50 Trefferpunkte) und lohnt sich bei Gegnern unter 50 Trefferpunkten (TP) oder an Abhängen (mit Wasser). Die »Homing Missile« ähnelt der Bazooka (nur mit Zielprogrammierung); einsetzen, wenn es um die Entscheidung geht. Die »Grenade« wird durch die Einstellungsmöglichkeiten (Zeit, Abprallverhalten) zu einer flexiblen Waffe, bevorzugt gegen schwache Gegner.

Die »Cluster Bomb« eignet sich für den Erstschlag (steiler Winkel, 1 – 2 Sekunden). Der »Air Strike« ist die beste Erstschlagswaffe; allerdings nur gut, wenn die Gegner auf Minen oder ins Wasser fallen können, da sie höchstens 50 TP verlieren. Die »Shotgun« taugt als gute »Hit and Run«-Waffe oder um zwei schwache Gegner zu eliminieren (bis 20 TP).

Die »UZI« ist schlechter als die Shotgun, doch wenn der Gegner in einem Tunnel ist, also kaum ins Schleudern geraten kann, kostet ihn diese Waffe 50 TP. Die »Mine« ist kaum zur Absicherung von Tunnels oder als billiges Dynamit geeignet. Vorsicht bei Tunnels, die ohne Abzweigungen verlaufen, denn wenn der Gegner den Boden erschüttert, fällt die Mine genau auf den eigenen Wurm!

»Dynamite« ist die beste Waffe (bis 72 TP); am besten ein Stück neben den Gegner stellen, um ihn mit Hilfe der Druckwelle ins Wasser oder aus dem Bild zu schleudern. Der »Dragons Punch« lohnt sich, wenn ein Gegner über Ihnen steht (durch Erde getrennt) und schwach ist (bis 30 TP). Der »Fireball« funktioniert wie der »Dragons Punch«, nur horizontal. »Kamikaze« ist die letzte Alternative; sollte eigentlich nicht benutzt werden, außer mehrere Würmer stehen in einer Ebene und man selbst hat noch einen anderen. »Ninja Rope« wird zum Erklimmen höher gelegener Landstriche benutzt (einfach Schwingen und die Seillänge anpassen). »Bungee« eignet sich, um ein unter einem Abhang gelegenes Plateau zu erreichen. Allerdings kann man es auch an Stellen einsetzen, bei denen ein Sprung den Zug beenden würde.

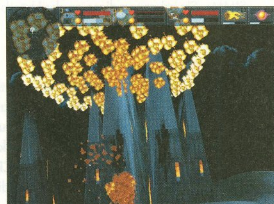
Mit der »Torch« legen Sie schräg nach unten im Zick-Zack-Kurs einen Tunnel an (um es Bomben schwer zu machen). Den »Hammer« nur benutzen, wenn es gerade nicht möglich ist, diagonal zu buddeln. Das funktioniert auch, wenn ein Gegner im Weg ist (er verliert 15 TP). Die »Griders« benutzen Sie, um Tunnelsysteme abzuschließen, Schwinghilfen zu bieten und die Tunnelpanzerung zu verstärken (schräg bauen, um Luftangriffe abzuwehren).

Wenn der Gegner stark in der Überzahl ist, hilft das Anlegen von Tunnelsystemen (den Eingang mit Griders verschließen), um Luftangriffe und Bomben zu überleben und anschließend die Würmer auf der Oberfläche mit Luftangriffen einzudecken. Zeitgleich bauen Sie sich eine dichte Kammer mit Griders, um sich im Notfall aus dem Bau zu beamen.

Magic Carpet 2

Für mehr Chancen bei Bullfrogs »Magic Carpet 2« sorgt der Tip von Thomas Niederreiter. Drücken Sie im Spiel »I« und geben dann »WINDY« (plus »Return«) ein.

Jetzt helfen folgende Tasten: »Alt+F1« für alle Zaubersprüche, »Alt+F2« für mehr Mana, »Alt+F3« zerstört alle Spieler, »Alt+F4« vernichtet sämtliche Burgen, »Alt+F5« holt alle Ballone vom Himmel, »Alt+F6« heilt Sie, »Alt+F7« zerstört alle Monster, mit »Alt+F8« haben Sie mehr Spruch-Erfahrungspunkte, mit »Alt+F9« schaltet man die freie Spruch-Benutzung an und aus, »Alt+F10« macht den Spieler unverwundbar, mit »Shift+D« wird das aktuelle Missionsziel erfüllt und mit »Shift+C« der Level gelöst.



Mit den Cheats zu »Magic Carpet 2« sind die Levels schnell gelöst

FIFA Soccer '96

Lars »Bundes-Berti« Ricker weiß, wie Sie bei »FIFA Soccer '96« relativ leicht Tore schießen können: Sie laufen mit dem ballführenden Spieler Richtung Eckfahne. Ein Stück davor lenken Sie auf den Torwart und schießen. Der Ball geht dann meistens hinter dem Keeper ins Tor, da dieser mit einer Flanke und nicht mit einem Torschuß rechnet. (fs)

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Keine Taktlosigkeiten

Auf meinem PCI-Pentium-Mainboard gibt es die Möglichkeit, mit einem Jumper die Prozessorgeschwindigkeit von 60 auf 66 MHz zu erhöhen. Ich habe einen Pentium/60 (3D-Bench: 66,6 Bilder/s). Kann ich die Geschwindigkeit auf 66 MHz heraufsetzen, ohne daß der Prozessor oder eine andere Komponente (Cache oder RAM) Schaden nimmt? Es hatte spürbare Auswirkungen (3D-Bench: 71,4 Bilder/s), obwohl die Anleitung davor warnt. Außerdem möchte ich das RAM von 8 MByte auf 16 MByte erhöhen. Die Anleitung redet zwar von SIMMs (70ns Fast Page Mode) und ich muß zwei Module in einer Bank stecken haben. Die zwei 4 MByte Module sehen jedoch aus wie PS/2-Module (2 mal 4 Chips pro Modul, unterbrochene Steckleiste, wie in PC Player 3/95 im Bild rechts). Was habe ich denn nun? ***(Tobias Werneburg)***

Die goldene Regel: Den Prozessor immer nur mit der Taktfrequenz betreiben, die auf seinem Gehäuse steht. Niemals über diese Frequenz hinaus gehen. Das mag zwar eine Weile gutgehen, auf Dauer hält der Chip das aber nicht lange durch. Fast alle Pentium-Boards haben darüberhinaus nur noch PS/2-SIMMs. Sie erkennen diese an der Unterbrechung oder Kerbe zwischen den Steckkontakten.

Taktgefühl

Ich habe eine Frage zu meinem Pentium mit 100 MHz (ursprünglich war er mit 90 MHz getaktet). Mit Hilfe der Motherboard-Anleitung habe ich ihn auf 100 MHz gejumpert. Da man auf meinem Motherboard keine 66 MHz externen Takt einstellen kann, habe ich die CPU von 60 MHz auf 50 MHz externen Takt umgestellt, und dieses dann mit dem Faktor 2 multipliziert. Welche Einstellung ist die Bessere, beziehungsweise Schnellere: P/90 mit 60 MHz extern und 1,5fachem Takt oder P/100 mit 50 MHz externem und 2 fachen internem Takt? ***(Jan Bechtold)***

Zunächst gilt das gleiche, was wir schon zum Hochfahren des DX-Chips sagten: Einen Pentium/90 darf man niemals auf 100 MHz takten. Darüberhinaus ist der 50-MHz-Takt mit Verdopplung der Frequenz die schlechtere Wahl. Der PCI-Bus arbeitet nämlich immer mit halbem externem Prozessortakt. Bei 100 MHz läuft der Prozessor mit 50 MHz, der PCI-Bus werkelt also mit 25 MHz.

Bei 90 MHz arbeitet der Chip extern mit 60 MHz (1,5facher Takt), so daß der PCI-Bus mit 30 MHz fährt. Wenn Sie den Chip also mit 100 MHz betreiben, riskieren Sie nicht nur, ihn zu zerstören, sondern merken von dem Leistungsgewinn eventuell gar nichts, weil der PCI-Bus die Daten langsamer zur Grafikkarte schickt.



Wer später von einenm Pentium/90 auf eine schnellere CPU umsatteln will, sollte darauf achten, daß das Motherboard den Chip auch schluckt

Da fehlt doch was?

Seitdem ich ein neues Motherboard habe, bereiten meine RAMs Ärger. Da ich die alten RAMs auf dem neuen PS/2-Board weiterbenutzen will, habe ich mir einen SIMM-PS/2 Adapter zugelegt. Allerdings bemerkte ich nach der Installation, daß anstelle meiner 8192 KByte plötzlich nur noch 7808 KByte angezeigt wurden. Ist das bei diesem Adapter normal oder sind die SIMMs nicht richtig reingesteckt? ***(Jan Schockenhoff)***

Kein Grund zur Aufregung: Das ist völlig normal und hat nichts mit dem Adapter zu tun. Das neue Board zählt schlichtweg die letzten 384 KByte des ersten MByte nicht mit. Wenn Sie das nachrechnen, kommen Sie auf genau den angezeigten Wert: 1 MByte sind 1024 KByte. Davon 384 KByte abgezogen ergibt 640 KByte. Dazu die restlichen 7 MByte (7168 KByte) sind genau 7808 KByte. Das Board läßt den Speicher deshalb weg, weil sich dort die VGA-Karte, das BIOS und das Setup-Programm des Boards tummeln und somit erst einmal kein RAM zur Verfügung steht.

Plato- und Zappa-Board

Ich habe vor, eine Pentium-CPU mit 90 oder 100 MHz, eine PCI-Grafikkarte und eine E-IDE-Festplatte einzusetzen und dachte zuerst an das »Plato«-Board von Intel. Dann las ich im Prozessortest in PC Player 12/95, daß dieses im Gegensatz zu der von Euch verwendeten ASUS-Platine keine Takt-Jumper besitzt, und somit keine größeren CPUs nachgerüstet werden können. Worin bestehen nun die Leistungsunterschiede? ***(Jochen Schiffler)***

Mit Blick auf die Zukunft kaufte ich mir vor einigen Monaten ein Pentium/90 mit »Zappa«-Mainboard von Intel. Da ich aber in letzter Zeit immer wieder lesen muß, daß der P/90 zwar momentan aktuell ist, aber bereits jetzt schon einige Spiele nach mehr verlangen, wollte ich das Board mit einem schnelleren Pentium aufrüsten. Die externe Taktfrequenz läßt sich aber wahlweise nur auf 50 oder 60 MHz stellen, die interne jeweils nur auf 1,5fachen und doppelten Takt. Heißt das, daß ein Pentium/120 das höchste der Gefühle für mein Board darstellt? ***(Andreas Schwibbe)***

Das »Plato«-Board besitzt zwar Takt-Jumper, allerdings sind diese nur für 50 und 60 MHz vorhanden. Einsetzen lassen sich hier also ausschließlich die Pentium/75-

und Pentium/90-CPUs. Das neue »Zappa«-Board verträgt zusätzlich den Pentium/120. Der Pentium/100 und der Pentium/133 lassen sich hier nicht einsetzen. Das Redaktions-Board (ASUS P/I-P55TP4XE) verträgt Dank der umfangreichen Takt-Jumper auch zukünftige 150- und 166-MHz-CPUs sowie eventuelle 180- und 200-MHz-CPUs. Letzteres ist natürlich nur dann sinnvoll, wenn es diese Chips auch irgendwann einmal von Intel gibt. Mit dem ASUS-Board ist man also gut für die Zukunft gerüstet. Darüber hinaus verkraftet das Board auch EDO-RAMs und »Pipelined Burst Cache« mit 256 KByte.

Pipelined Burst Cache

Ich besitze einen Pentium/90 mit dem gleichen ASUS-Board, wie in Ihrem Test in PC Player 12/95. Das Board hat einen Pipelined-Burst-Cache sowie 16 MByte DRAM und eine Hercules-Dynamite-Pro-Grafikkarte mit 2 MByte RAM. Bei mir liefert der 3DBench Werte von 90,9 und nicht nur 83,3 Bilder/s, wie bei dem P/90 in ihrem Test. Können Sie mir sagen, wodurch die höhere Bildrate möglich wird?

(Armin Reinke)

Unsere Benchmark-Ergebnisse beziehen sich auf ein Board, das mit einem ganz normalen Cache bestückt ist (256 KByte; siehe auch Beitrag »Keine Panik« in dieser Ausgabe). Der »Pipelined Burst Cache« erlaubt durch einen Schaltungstrick in den Cache-RAMs einen schnelleren Zugriff auf die Daten im Cache. Deshalb arbeitet der Computer mit gleichem Prozessor schneller. Interessant ist das aber nur für Boards, die diese Art von Cache auch verkraften. Darüber hinaus sollte man dem Pipelined-Burst-Cache immer Vorrang vor EDO-RAMs geben.

Dx-Wirrwar

Ich besitze zur Zeit einen Computer mit einem DX/40-Prozessor und VL-Bus und möchte diesen in nächster Zeit gerne aufrüsten. Kann ich auf einen 486DX4/100 aufrüsten? Welchen Prozessor kann ich außerdem nehmen? *(Kristian Sell)*

Den DX4/100 können Sie nur dann einsetzen, wenn sich Ihr Board speziell darauf einstellen läßt. Zum einen muß es einen Jumper für die Versorgungsspannung geben, denn der DX4-Prozessor läuft im Gegensatz zum DX-Chip nur mit 3,3 Volt. Zum anderen müssen Jumper für den internen und externen Takt vorhanden sein. Der DX4-Chip arbeitet intern nämlich wahlweise mit doppeltem oder dreifachem Takt. Auf die 100 MHz kommt man durch zwei Einstellungen: externer Takt 50 MHz und Taktverdopplung oder externer Takt 33 MHz und Taktverdreifachung.

Da der VL-Bus nicht mehr als 40 MHz verträgt, ist die Taktverdreifachung mit 33 MHz die richtige Wahl. Der VL-Bus läuft dadurch zwar etwas langsamer, was aber die erhöhte Prozessor-Power mehr als ausgleicht. Falls Ihr Board das zuläßt, wäre für sie auch der DX4/120 von AMD interessant, der ebenfalls mit einer Taktverdreifachung arbeitet, extern aber 40 MHz Takt schluckt.

Upper Memory

In eigener Sache: Im Technik-Treff der PC Player 12/95 gaben wir im Beitrag »Murks mit EMM386« an, daß die Zeile I=B000-B7FF Humbug sei. Das Resultat: Viele Zuschriften von Lesern, bei denen genau das einwandfrei funktioniert. Der Bereich ist normalerweise einem zweiten monochromen Adapter oder einer Uralt-Hercules-Karte vorbehalten. Da solche Karten in Spiele-PCs nicht im Einsatz sind, kann dieser Bereich meistens mit besagter Zeile als UMB zur Verfügung stehen. Es gibt allerdings Grafikkarten, die mit einer speziellen Programmierung diesen Bereich als Grafikspeicher benutzen. Wenn ein Spiel das ausnutzt, kracht es gewaltig: der PC stürzt ab. Das passiert zugegebenermaßen sehr selten.

Allerdings gibt es schon genug Fehlerquellen, warum ein Spiel nicht läuft. Aus diesem Grund raten wir nach wie vor jedermann ab, diesen Speicherbereich per EMM386 als UMB freizugeben.

Schneider-Nostalgie

Als ich neulich meinen Keller durchstöberte, fiel mir mein alter, längst verschollen geglaubter »Schneider CPC6128« mit ganzen 128 KByte Arbeitsspeicher in die Arme. Da ich für diesen CPC immer noch Spiele-Software besitze, möchte ich gerne wissen, ob es eine Möglichkeit gibt, diesen Computer an meinen 486DX2/80 anzuschliessen. Der (alte) PC läuft mit Basic 1.1. Brauche ich spezielle Software, um die Programme zu kopieren? Kann ich die Programme dann unter QBasic ausführen? *(Tobias Dickmann)*

Leider gibt es keinen direkten Weg, die Programme des CPC auf dem PC laufen zu lassen. Der CPC hatte einen Z80-Mikroprozessor von Zilog, und der ist nicht kompatibel zu den x86-Chips von Intel und Konsorten. Auch Basic-Programme laufen nicht, dafür unterscheiden sich der CPC-Dialekt und das QBasic zu stark voneinander. Einzige Möglichkeit: Sie besorgen sich einen CPC-Emulator für den PC (gibt's auf der in dieser Ausgabe vorgestellten »Brotkasten-CD«). Mit dem können Sie eine Großteil der CPC-Software auf dem PC laufen lassen. Auch Tips zum Übertragen der Disketten zum PC finden sich hierauf.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik-Treff«
Dornacher Straße 3, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf),
Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ro)

CD-ROM-REDAKTION
Boris Schneider (Chefredakteur; verantwortlich für den CD-ROM-Inhalt)
Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Cybermage © Origin/Electronic Arts. Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp



VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Ich liebe Pixel!

Endlich kommen wieder Spiele auf den Markt, denen man die Pixelherkunft ansieht! Ich habe genug von den »interaktiven multimedialen gecyberspacten gerenderten Filmen«! Ich liebe Worms, das hat doch wieder mal Athmospäre. Ich spiele zwar auch Wing Commander 3 und moderne Sachen, aber richtig Stimmung kommt bei mir wirklich nur auf bei Spielen wie z.B. Colonization oder Worms.... ich liebe Pixel!

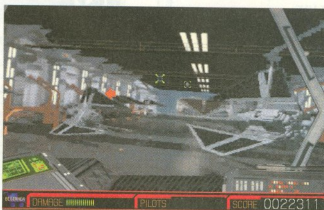
(Falko Sokolowski)

Ein originelles Bekenntnis, das jeden Grafiker nachhaltig deprimieren dürfte, der sich gerade in »3D-Studio« eingearbeitet hat...

Auf und ab mit den Wertungen

Ich glaube, daß Ihr euch mit der hohen Wertung von Magic Carpet 2 in eine dumme Situation gebracht habt. Wie Ihr geschrieben habt, ist das Programm grundsätzlich nicht viel anders als das Original. Trotzdem hat das Spiel sehr viele Punkte bekommen.

Ihr müßt jetzt aber fast zwangsläufig in Zukunft konsequent sein und gleiche Maßstäbe ansetzen. Zum Beispiel bei Wing Commander 4: Das Programm wird sicher sehr gut gemacht sein und vielleicht sogar Detailfehler von den Vorgängern ausmerzen. Aber könnt Ihr es wirklich verantworten, dem Spiel dann eine ähnlich hohe Wertung wie Heart of the Tiger zu geben? **(Mathias Kimmich)**



Rebel Assault 2 sorgte für Schwung im Abwertungs-Karusell

Im Heft 1/96 habt Ihr ja ganz schön zugeschlagen: 4 Spiele wurden wegen einer Fortsetzung bzw. wegen einem 2. Teil abgewertet. Rebel Assault sogar zum zweiten Mal, wobei ich die erste Abwertung schon nicht verstehen konnte. Machen die Spiele auf einmal weniger Spaß? Zum größten Teil ändert sich doch nur die Grafik, was doch den Spielspaß nicht beeinflußt. Wäre es nicht besser, den neuen Spielen einige Punkte mehr zu geben, anstatt die Alten abzuwerten?

(Ulf Wenthe)

Die Spielestandards werden nicht nur bei der Technik immer besser; auch beim Design wird man im Lauf der Jahre immer mehr verwöhnt. Ein stetes Anbauen an alte Referenzwertungen würde eines Tages die 100er-Grenze sprengen. Und die Grafik hat durchaus etwas mit Spielspaß zu tun: Ein Rebel Assault ohne die coole Render-Optik würde doch kaum ein Mensch freiwillig anrühren.

Keine Verständnisprobleme

Zum Thema Spieleübersetzungen: »Wie soll man die „Mass Driver Cannon" denn sonst eindeutschen?« – Ja, muß man denn alles übersetzen? Es gibt nun mal nicht für alles einen gut klingenden deutschen Ausdruck. Ich gebe Euch vollkommen recht, daß Begriffe im englischen cooler klingen. Euer Beispiel mit den Liedtexten ist genial. Das ist mit ein Grund, warum ich die meisten Spiele lieber im Original spiele. Ich spreche nicht unbedingt das beste Englisch (eher das Gegenteil), aber bei Spielen wie X-Wing, TIE-Fighter, Rebel Assault, Privateer, Lands of Lore und Eye of the Beholder hatte ich nun wirklich keine Verständnisprobleme. Ab und zu mal ein Blick in ein Lexikon, das war's. Solche komplexen Spiele wie die Ultima-Reihe würde ich allerdings nur ungern in Englisch spielen. Die Gefahr, irgendwelche Feinheiten zu übersehen, sind recht groß. Bei solchen Spielen sind die Übersetzer gefragt, sich etwas Gescheites auszudenken und nicht einfach wörtlich zu übersetzen. Das geht einfach schief. **(Stephan Seitz)**

Es gibt in der Tat immer noch genug deutsche Versionen, bei denen der Übersetzer anscheinend wenig Ahnung von den inhaltlichen Zusammenhängen hatte. Das ist dann zwar grammatikalisch vielleicht OK, bringt aber wenig rüber. Siehe Packungsrückseite von »Willi Lemkes Fußballmanager«: »Entspannen Sie sich, und erfreuen Sie sich an einem optischen Erlebnis«... hä!?

Dem Rotzlöffel entwachsen?

In Ausgabe 12/95 stand ein Artikel, der mich so sehr auf die Palme gebracht hat, das ich zum ersten Mal überhaupt einen Leserbrief schreibe. Ich beziehe mich auf den Kurzartikel uber die Kelly Family in der Rubrik »Finale«. Ich weiß, das Artikel auf dieser Seite nicht ernst genommen werden sollten, aber was Ihr euch dort geleistet habt, ist das absolut letzte.

Ihr bezeichnet die Kellys als »Gröl-Rotzlöffel-Malheur«. Ob man die Kellys mag oder nicht, deren Fähigkeit zu singen kann niemand mit einem Funken gesunden Menschenver-



standes anzweifeln. Oder was meint Ihr mit »Gröl«? Das Wort »Rotzlöffel« kenne ich als Beleidigung fur Kinder, die sich nicht benehmen. Wer soll denn damit gemeint sein? Falls Ihr die Kellys meint, dann laßt Euch belehren, daß nur drei der neun singenden Geschwister minderjährig sind und das deren Verhalten in der Öffentlichkeit einwandfrei ist. Selbst die Fans, die zum Hausboot in Köln »pilgern« und versuchen, in die Privatsphäre der Familie einzudringen, werden freundlich behandelt. Ob man die Kellys als »Malheur« sieht, sollte man doch wohl jedem seiner persönlichen Meinung überlassen. Eure Einstellung zu den Kellys ist mir völlig egal, ich glaube allerdings, daß eine Computerzeitschrift nicht als allgemeines Meinungsforum der Redakteure benutzt werden sollte. Oder kommen in den nächsten Ausgaben noch Eure Stellungnahmen zu Politik und Wirtschaft? **(Thomas Soueid)**

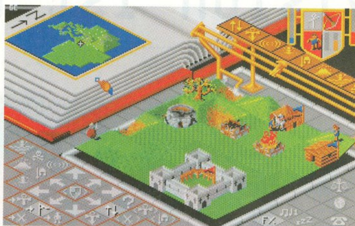
Das Recht auf persönliche Meinung gilt sicher auch für geplagte Redakteure, die im Rahmen einer offensichtlich satirischen Rubrik mal ein wenig boshaft werden dürfen. Die bisherige Resonanz der Kelly-Family-Verfechter ist im übrigen relativ lau im Vergleich zum Aufschrei, den vor einiger Zeit unser Verriß des CD-ROMs von BAP auslöste. Der Stanglnator ist jedenfalls stets zu einem sachlichen Streitgespräch mit Paddy bereit...

Fünfeinviertel

Nostalgie ist doch was schönes! Inspiriert durch Euer Interview mit Peter Molyneux begab ich mich gleich auf die Suche – und richtig: In der hintersten Ecke des Schrankes fand ich doch tatsächlich meine alten 5,25-Zoll-Disketten von »Populous«. Flugs installiert (vorher mit einigen Umwegen auf eine 3,5-Zoll-Diskette kopiert) und schon konnte es losgehen. Seitdem vergeht kein Tag, an dem ich nicht mindestens eine Welt durchspiele. Auch das zum Sonderpreis auf der »Computer '95« erworbene »Battle Bugs« erfreut sich größter Beliebtheit. Da kommt man doch ins Grübeln, warum diese Spiele, für die man keinen dicken Pentium braucht, soviel Spaß machen.

Ihr fragt Euch sicher, warum ich Euch mit diesen ollen Kamellen langweile, oder? Nun, falls Ihr diesen Brief abdruckt, bekommen vielleicht auch andere Leser mal wieder Lust, die alten Spiele zu spielen, die vielleicht seit zwei Jahren in der Diskettenbox versauern... **(Martin Fischer)**

Prima Idee! Die gut bestückten Billigreihen von Firmen wie Electronic Arts oder Virgin enthalten ja auch ganz ordentliche Alternativen zu den nicht immer brillanten 120-Mark-Neuheiten.



Martin Fischer hat ein Herz für Oldies wie Populous

Armes Deutschland

Vielen Dank für das Streitgespräch in der PC Player 12/95, das Thema hat mich sehr interessiert. Ich muß Michael vollkommen recht geben, die Unterhaltungsindustrie in Deutschland liegt allerdings nicht nur in der Sparte Computerspiele darnieder. Schaut Euch doch nur mal die Filmindustrie an: Star Trek aus Deutschland? Ein deutscher Luke Skywalker? Kaum vorstellbar! Ein anderes Beispiel: der Buchmarkt. Wie lauten die großen Namen der Fantasy/SF-Literatur? Douglas Adams, Terry Pratchett, Terry Brooks, Richard E. Feist, Michael Moorcock und einige andere. Viele englische oder amerikanische Namen und nur ein deutscher: Hohlbein.

Der Grund für dieses schlechtes Abschneiden ist meiner Meinung nach aber keine zu geringe Förderung oder eine »Gewinnschinderei« auf Kosten einer gesunden Industrie, sondern eine allgemeine Haltung in dieser Gesellschaft, die gegen alles gerichtet ist, was mit Unterhaltung zu tun hat. Erst vor kurzem habe ich gelesen, daß die meisten Deutschen angeben, ihren PC fur den Beruf zu brauchen. Ganz anders die Franzosen oder Amerikaner! Die geben offen zu, daß sie auch mal ganz gerne ein Spielchen wagen. Alles, was nicht »nützlich« und »zielbewußt« ist, wird abqualifiziert oder belächelt.

Wenn ich jemandem erzähle, daß ich Spielroutinen programmiere und an einem Shareware-Game sitze, werde ich in die Schublade »pubertierender Jugendlicher, weiß mit seiner Zeit nichts anzufangen« gesteckt. Sobald ich erzähle, daß ich kleine Verwaltungsprojekte fur die Schule und Programme für eine ortsansässige Hardwarefirma schreibe, hellen sich die Gesichter auf; Motto »der tut was für seinen Job und bereitet sich schon mal richtig aufs Arbeitsleben vor«.

(Andreas Godecke)

Gepfeffert, aber im Kern recht zutreffend. Doch es wird langsam besser: Microsoft Deutschland hat sich neulich sogar getraut, daß Actionspiel (!) Fury3 offiziell bei uns zu veröffentlichen. Noch vor zwei Jahren wurde ein Deutschland-Release der Action-Oldie-Sammlung »Microsoft Arcade« aus Imagegründen unterlassen...

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet). Unsere Postanschrift: DMV Verlag Redaktion PC Player Dornacher Str. 3 85622 Feldkirchen Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

IN DER MACHE

◆ NICHT DÖSEN, LÖSEN!

Ist das Adventure viel zu schwer, muß die nächste Player her! Für den Tips-Teil arbeiten wir unter anderem an Komplettlösungen zu den Abenteuerspielen **Shannara** **Chewy - Escape from F5** und **Torin's Passage**

◆ STROMAUSFALL

Ein Auftritt von unserem Flo Stangl ist leider nicht dabei – aber ansonsten kann sich die Gästeliste sehen lassen: Bob Dylan, R.E.M. und viele andere Superstars zupfen die Akustik-Saiten bei **MTV Unplugged**. Das CD-ROM zur erfolgreichen Konzertserie verspricht Hintergrundinfos und jede Menge Videoclips.



WORK IN PROGRESS

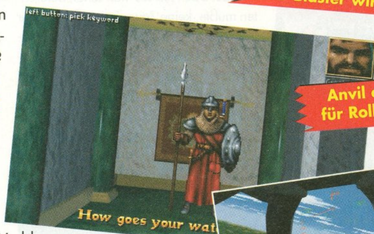
PC PLAYER 3/96



Creative will einen neuen Standard für Grafikkarten setzen – doch wie gut ist der 3D Blaster wirklich?

▶ 3D-HERAUSFORDERER

An 3D-Grafikkarten basteln viele Firmen herum, doch das Modell von Creative muß man besonders ernst nehmen. Mit dem Soundblaster setzte die Firma bereits einen Standard – gelingt dem **3D Blaster** im Grafikbereich das selbe Kunststück? Wir testen in der nächsten Ausgabe die Serienversion, der unter anderem Spezialfassungen von Spielehits wie »Magic Carpet«, »NASCAR Racing« und »Flight Unlimited« beilegen. Außerdem vergleichen wir den 3D-Blaster mit seinen aktuellen Konkurrenten: Wer liefert am meisten Tempo, wer hat die besten Chancen auf Spiele-Support?



Anvil of Dawn: für Rollenspieler.

▶ GANZ VIELE SPIELE

Na, schon vom Schock erholt, daß der Release-Termin von Wing Commander 4 verschoben wurde? Doch das Spieleleben geht weiter, wie ein Blick auf unsere Testkandidaten für die nächste Ausgabe beweist. Rollenspieler erfreuen sich an **Anvil of Dawn**, der neuen Fantasy-Offerte von New World. Microprose will hingegen mit seiner leicht zugänglichen Simulation **Top Gun** die Flugfans locken. Im Strategiesektor testen wir die Brettspiel-Umsetzung **Advanced Civilization**, während **Thunderhawk 2** gehobene Hubschrauber-Action verspricht. Auch die Taktiker kommen nicht zu kurz; Mindscape verspricht ein Testmuster des neuen Fantasy-Strategiespiels **Warhammer**



Top Gun: der neueste Flieger.

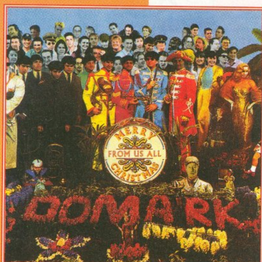
PC PLAYER 3/96 erscheint am 14. Februar

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Weihnachtskarte des Jahres



Bevor die Firmen-Weihnachtskarten den Weg allen Altpapiers gehen, zeichnet PC Player traditionell die originellesten Druckwerke der letzten Saison aus. Die meisten Lacher unterm Tannenbaum erntete 1995 Domark. In einer liebevollen Aufarbeitung des legendären Beatles-Covers von »Sgt. Peppers Lonely Hearts Club Band« wurde die ganze Belegschaft einmontiert. Wir geben Höchstnoten für Idee und Ausführung – das ist doch mal was anderes als der ganze Besinnlichkeits-Schotter. Da verdrängt man auch die Tatsache, daß die »neue« Beatles-Single »Free as a bird« eine ziemlich waschlappige Heulnummer ist...

3 UNERWÜNSCHTE SPIELEGENRES

In dieser Ausgabe testen wir wieder rund 60 neue PC-Spiele. Nur allzu oft bereiten die Softwarefirmen altbekannte Konzepte auf; beim Anblick einiger überstrapazierter Genres stellen sich unseren Redakteuren schon die Nackenhaare auf. Als freundlichen Appell an den Innovationsdrang aller Programmierer präsentieren wir deshalb nachfolgend unsere höchst subjektive Liste mit Spieletypen, die wir in letzter Zeit ein bißchen zu oft gesehen haben.

3. »Doom«-Clones«

Mal ballert man auf Hexenmeister, dann wieder auf Zombies – unglaublich abwechslungsreich. So aufregend 3D-Ballereien vor 18 Monaten noch waren, so ausgelaugt wirkt das Genre mittlerweile. Nur die Bundesprüfstelle sorgt mit gelegentlichen Indizierungen noch für Marketing-Wirbel. Tendenz: 08/15-Schießereien sind hoffnungslos out.

2. Flipper:

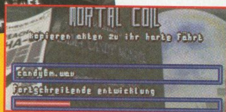
Mehr als ein Dutzend Programme, bei denen man eine Kugel durch zielgerechtes Schnalzen im Spiel halten muß, hält nicht mal der Pinball-freudigste Tester aus. Konstruktiver Vorschlag: Umschulungskurse machen chronische Flipper-Programmierer zu harmlosen Landschaftsgärtnern.

1. Fußballmanager

Mit »Willi Lemke« ist ein kaum zu unterbietender Tiefpunkt in den Kategorien »Alles schon gesehen« und »Lachhafteste Lizenz der Saison« erreicht. Wer kann denn noch eine Transferliste sehen, ohne daß ihm schlecht wird? Wir fordern: Veröffentlichungsverbot für langweilige Fußballmanager zumindest während der Winterpause!

Spaß mit der Übersetzung





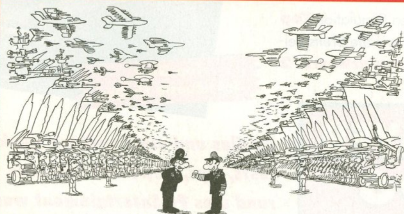
Viele deutsche Übersetzungen von PC-Spielen haben ein erfreulich hohes Niveau. Doch just als man schon befürchten mußte, keine Zeugnisse unfreiwilliger Komik für diese Rubrik mehr zu ergattern, schlug die Software-Industrie wieder zu. Nachfolgend unsere Ehrenpreisträger für besonders lachhafte Übersetzungen in diesem Monat.

Der bronzene Schlunz gebührt Virgin für die deutsche Version von »The 11th Hour« – laut CD-Inlay »Das Nachfolger von 7th Guest«. Der silberne Schlunz geht an Anco für die Packungsrückseite von »Willi Lemkes Fußballmanager«. Einsamer Höhepunkt: »Entspannen Sie sich, und erfreuen Sie sich an einem optischen Erlebnis«.

Der goldene Schlunz bleibt jedoch Vic/Tokai für die deutsche Version von »Mortail Coil« vorbehalten. Neben den links abgebildeten Menü-Highlights hat uns folgende Passage aus der »Readme«-Datei am besten gefallen:

```
Benutzer mögen ihre eigene Wörter austauschen,
oder Geräusche ersetzen die Mehrheit vom,
spricht Wörter in „MORTAL COIL". Tun diesen,
erste schafft Ihre Redewendung, wie ein .WAV
erschallt Akte. Dann Name die Akte passen zu
einen von den Akten im [sub-]-Dir auf der CD,
hat gefunden im Dir\SOUNDS\ VOICE.
```

tikis MS-SpielDOSe



»Aber schuld daran ist Microsoft!«

Tolle Angebote

Disketten
formatiert, 2 HB
10 Stück
~~7.99~~ 4.99

386 SX, 25 MHZ, 2 MB Rum, 40 MB Platte, Bildschirm, drucker. Ab 15 Uhr

Eine neue gesundheitsgefährdende Diskettenvariante entdeckte Andreas Katzig in einem Zeitungsinserat: 2 Glimmstengel einer wohlbekannten Marke pro Zehnerpack – wir sind empört!

Nicht minder bedenklich ist eine Kleinanzeige, die Holger Kröning (oder so ähnlich... jaja, die Handschrift!) aufspürte. Damit der Käufer mit den müden 25 MHz des beworbenen 386ers besser fertig wird, gibt's anscheinend zwei Pullen Rum im – Hick! – Bundle.

MEDIUM

Your way to flavor.





Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

10 JAHRE

INTERAKTIVE UNTERHALTUNG

Westwood™ STUDIOS

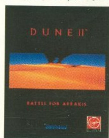
TEIL 1: 1985-1995

Die ultimative Spielesammlung von den Machern von Command &Conquer!



In Zusammenarbeit mit PC-Player erscheint diese einzigartige Zusammenstellung, die einen Überblick über 10 Jahre Arbeit in den Westwood Studios zeigt. Die Compilation enthält alle Titel, mit denen Westwood in den verschiedensten Genres Maßstäbe gesetzt hat.

Die Sammlung enthält außerdem eine CD-ROM, die einen Blick hinter die Kulissen der Software-Industrie gibt. Im 64seitigen vierfarbigen Begleitbuch finden Sie zusätzliche Highlights wie Work-in-progress-Berichte, verworfene Spielideen sowie Informationen zu den neuen Super-Hits Command & Conquer 2 und Blade Runner. Alles komplett in Deutsch.

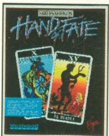


DUNE 2

Der innovative Echtzeit-Strategie-Klassiker. Hier legte Westwood schon 1992 den Grundstein für Command & Conquer.

KYRANDIA 1

In der Rolle des Brandon müssen Sie das Land Kyrandia vor dem Schurken und Hofnarren Malcom retten.

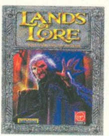


KYRANDIA 2

Im zweiten Teil der Kyrandia-Sage übernehmen Sie die Rolle der Zauberin Xanthia, um das Geheimnis der „Hand of Fate" zu lüften.

KYRANDIA 3

Der Höhepunkt der Kyrandia-Reihe bietet als erstes Abenteuerspiel komplett 3-D-gerenderte Hintergründe.



LANDS OF LORE

Lands of Lore verbindet eine komfortable Steuerung und beeindruckende 3-D-Grafiken mit einem der spannendsten Rollenspiele aller Zeiten.

Westwood™ STUDIOS

PC PLAYER

Virgin INTERACTIVE entertainment